gamers'
цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 3 | март 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

2CD

Tom Clancy's
Splinter Cell
Бъдещето на Third Person-ите сега. В тази игра!

C&C Generals
...или "Лебедовата песен на Westwood"

Freelancer
Големите надежди имат нужда от огромно покритие

Project IGI-2
Battlefield 1942 Road to Rome
Master of Orion 3

DeusEx 2
Homeworld 2
Knights of the Old Republic Star Wars
Operation Genesis Jurassic Park
Savage
Warcraft 3

НА ДИСКОВЕТЕ

Freelancer *демо*
TOCA Race Driver *демо*
Tropico 2 *демо*
GTA 3 *мултиплейър мод*
WarCraft 3 *мод с нови раси*

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...

www.paladium-games.com

Роден съм, за да постигам целите си, не да се проваля.
Роден съм, за да тържествувам, не да прекланям глава поразен.
Роден съм, за да вдигам наздравици за победи, не да се вайкам и хленча.
Какво стана с мен? Кога се стопиха всичките ми блянове в сива посредственост, в която обикновените хора се възхваляват като превъзходни?
Никой не може да бъде измамен от друг така, както от самия себе си. Страхливецът си измисля, че е само предпазлив, а скъперникът винаги смята, че се учи на пестеливост. Най-лесно е човек да се самоизмами, защото лесно можем да повярваме в онова, което желаем. Никой в целия ми живот не ме е мамил толкова, колкото сам съм го правил..."

"Стига толкова!
Време е да изследвам отражението си в огледалото и да осъзная, че най-пакостния враг за себе си съм самият аз.
Сега знам, че на света има три категории хора. Първите се учат от собствения си опи – те са мъдри. Вторите се учат от опита на другите – те са щастливи. Третите не се учат нито от собствения, нито от чуждия опит – те са глупаци.
Аз не съм глупак. Отсега нататък ще се осланям на собствените си сили – изхвърлил съм завинаги ужасните патерици на самосъжаление и оскърбление Никога вече няма да се самосъжалявам и самоподценявам..."

Откъсите са от *"Първи обет на успеха"*, от книгата на Ог Мандино *"Най-великият търговец в света"*
Не пиша всичко това с някаква конкретна цел и, да си призная, днес нямам намерение да отпивам от зрялото вино на дълбоката житейската философия, надзъртайки да я открия с усилие в себе си – махмурлукът после е тежичък и държи дълго.
Но да се доближиш до кехлибарените пари на нечие чуждо опиянение, да почувстваш дъха на оня вятър, брулил лозите и оная слънчева ласка, галила натежалите от младите – тогава – сокове зърна на познанието, да почувстваш силата на прегърбеното под тежестта на годините и плода стъбло и корените му, могъщо впити в ежедневната, реална действителност – това вече си струва. О, да! Това си струва.
Казано с езика на прозата – няколко реда синтезирана мъдрост, взета назаем, никога не са излишни.
И ако оставите съзнанието си да попие встъпителните думи на тази страничка днес, ще установите, че те се нареждат в стройни, организирани колонки и с бодра стъпка щурмуват депресията. В тях има сила. Силата да потърсят и докоснат вашата собствена сила и да я събудят. Нека тези няколко скромни реда са моят подарък за вас днес.
А сега да преминем към няколкото задължителни реплики около списанието, което държите в ръцете си.
В дни велики, в славно време пристига този брой при вас. Наскоро празнувахме Трети Март и понеже трябва да сме оптимисти, изпълнени с позитивна енергия, заредили сърцата си с ведри и бойки послания ще ви спестя какво точно мисля аз за тази дата в българската ни история. Лично за мен не датите, а времето е източник на нова живителна доза виталност. Всяка година по това време животът отвъд прозорците енергично се размърдва, в жълтите слънчеви петна на малките дворчета мързеливи котки блажено разтягат снаги, птичета накацват по клоните и игривите им чуруликащи закачки събуждат пъпките на цветовете. Това е най-славното време в годината, приятели, светът се събужда за нов живот. Щастлив ще съм ако списанието, което държите в ръцете си помогне на скованата ви в зимна обездвиженост душа да се разсъни. Дано ви развесели, дано ви даде добро настроение.
Както сами ще забележите, този месец имаше за какво да се пише. Станахме свидетели на прилив от качествени заглавия и убедено твърдя, че сред разгледаните в броя игри няма нито една откровено лоша. Подготвихме ви разкошен коктейл от очаквани в близко, и не дотам, бъдеще заглавия, които – вярвам – ще ви заинтригуват. Направихме каквото можахме и сме доволни. В секцията за нещата от живота, която се надяваме да превърнем в традиционна, този път сме вмъкнали и малко музика и книги, ако идеята за присъствието им на страниците ви допада или пък не – пишете.
А, да! Във връзка с тази секция бих искал да направя малко изявление.
Ако по-рано бях прочел кинорецензиите, и по-специално тази за филма *Транспортер,* противопоставянето в този брой щеше да е различно. Филмът, наред с факта, че е тотално лишен от здрав смисъл и че сценарият най-вероятно би заседнал и насред Марианската Падина – толкова е плачевен, е просто най-добрия екшън, появявал се от много време насам. Хореографията на боя е на завидно за европейското и американското кино ниво. Подобен боен валс и акробатика на страданието ще видите само във филмите на Джеки Чан. Филмът заслужава поне 8-ца, но не аз водя разбира се кино-рубриката.
Хе-хе-хе, да ама аз списавам тази страничка.
Това беше.
Желая ви приятно четене, много радост и добро настроение през настъпващите пролетни дни.
Peace, brothers!
До скоро.

Freeman

workshop.headoff.com

СЪДЪРЖАНИЕ

ФЕВРУАРИ 2003 БРОЙ 3

ИГРА НА БРОЯ

38 **Splinter Cell**

Може би трябваше да ти се представя. Аз съм Сам. Сам Фишър. Поне когато е светло. В мрака съм никой. Поредната сянка. Просто три светли точки на визьор за нощно виждане и един самотен изстрел. Поредната сянка, благодарение на която тази сутрин видя изгрев, а не ядрена гъба в небето на изток. Не се хваля. Няма нужда да ми благодариш. Това ми е работата...

пръВ поГлед

10 *Jurassic Park* Operation Genesis
12 Master of Orion III
14 Enclave
15 Will Rock

предвариТелен поГлед

16 WarCraft 3 *The Frozen Throne*
17 MotoGP 2
18 Postal 2
19 Rayman 3
20 Galactic Civilizations
22 *Star Wars* Knights of the Old Republic
24 Rise of the Nations
26 Homeworld 2
28 Savage
30 DeusEx 2

ревЮ

32 C&C Generals
42 Freelancer
46 Projec IGI-2
49 Battlefield 1942 *Road to Rome*
52 Grom
54 American Conquest

и ОЩЕ

Конзоли, Интернет, Хардуер, Софтуер, Писма, Про Гейминг, Кино, Музика, Книги, Magic: The Gathering...

ние работим с клавиатури и мишки

CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

CD и специални проекти:
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:

Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Борислав Митков – Black Wizard
Валентин Христов – Master
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – Maggkrabar
Красимир Кръстев – Krasleto
Кристина Радева – Damond
Петко Рангелов – SaintP
Чавдар Кацаров – Ikarus

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Клуб	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX, 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19"	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

ДИСК 1

Demos:
TOCA Race Driver
Tropico 2
Championship Manager 4
Blitzkrieg
Freelancer
Echelon: Wind Warriors

Movies:
Freelancer Full Intro

Extras:
40 Wallpapers, 40 Winamp skins, 12 Screensavers, Gamers' Revenge, Virus Definitions

ДИСК 2

Demos:
Casino Inc.

Mods:
Counter-Strike: Mercenaries Pack
Counter Life
ETC
ETC 2
Diablo II: Baldur's Gate mod
Quake III OSP
WarCraft III: New Race Mod
GTA3 Multiplayer Mod

Programs:
Paint Shop Pro 8 beta
n.player
TheBat!

Movies:
Lemon Dance
Ufo: Road to Aftermath
Rome: Total War
Enter the Matrix #1
Enter the Matrix #2
Hulk
Xmen 2

Patches:
C&C Generals v1.3
Grom 1.02
Unreal Tournament 2003 v2199
Iron Storm v1.04
Splinter Cell v1.1
Syberia SP3
SimCity 4 v1.0.242.0
Neverwinter Nights v1.28

Sega се слива със Sammy

Sega Corporation обявиха, че планират да се слеят с многообещаващия издател Sammy Corp., дългосрочният Pachinko разработчик и производител на монетни автомати за игри. Двете компании щели да се обединят на 1-ви Октомври, 2003-та. Текущата пазарна стойност на Sammy е 132 милиардна йени ($1.1 милиард).

Пазарният капитал на Sega е 20% по-висок, с печалба, но има дълг на стойност 83.6 милиардна иени. Новата компания по всяка вероятност ще запази търговската марка и библиотека на Sega от списъци на любими характери и игри, дори докато Sammy поема загубите на Sega, каза президентът на Sammy, Satomi. *"Търговската марка на Sega е известна по цял свят и ще бъде срамно да я махнем"* – добавя той.

Новата компания ще погълне всички филиали, разработващи игри на Sega.

Финансово двете фирми са на съвсем различни нива. Дългосрочните дългове на Sega включват две емисии от конвертируеми бонове на стойност 56.8 милиарда йени. Междувременно Sammy имат дългосрочни заеми от 3,3 милиарда йени (до края на март миналата година), без никакви задължения. В края на финансовата година Март 31 2002, Sammy удвоиха печалбите и продажбите си, отчитайки групово нетен приход от 23,9 милиарда йени.

Sega направи сериозни приходи от продажбата на аркадни игри в първата си финансова половина, завършила на 30-ти Септември. Те възлагаха големи надежди на спортните си игри NFL 2K3 и NBA 2K3, но отчетоха много по-слаби от очакваното продажби.

При всички положения бъдещето на това сливане е любопитно.

Ще се възроди ли някога Dreamcast?

Black 9 обявена

Това е страхотно име на потенциално страхотна игра от страхотните създатели на Starfleet Command. Достатъчно страхотно?

Majesco обяви, че пуска нов тактически екшън от трето лице за Xbox и PC наречена Black 9. Създадена от Taldren, момчетата стоящи зад популярните Starfleet Command серии игри за PC, които Xbox няма, Black 9 ще излезе снабдена със следващо поколение Unreal Technology.

80 години напред в бъдещето, Black 9 ще вмъкне играча в кожата на въопръжен наемник. Девет организации познати под името "Илюминати" са на път да направят нещо лошо и главният ни герой е човекът, който ще се справи проблема. Безскрупулен свят на алчност и омраза. Това, което трябва да очакваме, според изнесената информация, е увлекателна история, свързана с тактически геймплей, базиран на мисии и модернизирано RPG-стиловото развитие на уменията. Както и пълна онлайн мулти-плейър поддръжка и за двете платформи.

Raven Shield готова!

Ubi Soft обяви, Raven Shield е златна. Продължението на Rainbow Six е история за пламенна любовна афера, обрисуваща отношенията между двама неразделни братя от града, пътуващи през страната... (хе-хе, спокойно – изречението още не е свършило)... които се срещат с гореща, злочеста, оскъдно облечена провинциална девойка, в голяма нужда... от помощ.

Та, в тази смес от любов, желание и земеделие, двамата братя трябва да сложат настрана различията си и взаимния копнеж по "Belle" (провинциалистката), защото ако не успеят, зловещият банкер Тирон Родригес, ще открадне фермата на Belle и ще я накара, да се отдаде на сексуалните му фантазии.

И тогава идва екшъна.

Терористи, патаклама, дандания, антитерористичен отряд...

"Rainbow Six 3 ще надмине дори най-смелите очаквания на феновете. Те ще могат да играят като същия екип *"Rainbow"*, изпълнявайки мисии в графично превъзходна среда, с внушителен брой напълно нови специални ефекти, включващи просвятващи гърмежи и газови гранати." – казва Тони Кии вицепрезидентът на маркетинга на Ubi-Soft.

Ами много зависи от Belle, бихме добавили ние. Ето какво накратко се крие под кодовото название **Raven Shield:**

Следваща генерация Unreal Technology
57 оръжия
Ударна група наречена Rainbow
Нов изкуствен интелект
Някой си, наречен Майк Грасо (LAPD SWAT)

EA и DICE заедно. Завинаги?

Electronic Arts и Digital Illusions обявиха, както те го наричат: "Стратегическа инвестиция и дългосрочно издателско споразумение". С други думи EA са дали големи пари, откупвайки малък дял от европейския разработчик, срещу което бъдещите заглавия на Digital Illusions ще бъдат издавани от EA. Но ето ги подробностите:

EA са вложили приблизително 9 милиона долара в DICE, което дава на издателския гигант горе-долу 19% собственост на Шведския разработчик.

Издателското споразумение дава на Electronic Arts ексклузивните права да издават заглавията на DICE за следващите 10 години.

EA си запазва правото на отказ. Тоест ако компанията реши да не издава заглавие на DICE, Digital Illusions може да го продаде свободно.

DICE си запазва цялата интелектуална собственост, включително и Battlefield 1942.

Във внушително съобщение за печата, EA обясняват защо е в реда на нещата геймърите да пожертвуваме девици на олтара на геймърските богове, заради това споразумение:

"Успехът на Battlefield 1942, показа, че DICE израства от малко студио в един от най-големите световни разработчици на игрови обем. С инвестициите на EA и глобалната издателска възможност, тази компания ще продължи да разраства мощните игрови привилегии.

Ухаа! Трогателно! Какъв патос само!

Пичовете от *DICE* не изостават в скромността:

"Ние сме компания с огромен талант, мощна интелектуална собственост, и с много идеи за нови игри. Сега, с финансовата подкрепа на EA, ние ще се съсредоточим да станем основна сила в света на забавленията."

Ние също се надяваме момчета, ние също се надяваме.

WCG 2003

Световните Кибер Игри 2003 ще се проведат между 12 и 18 октомври 2003 в Сеул, Южна Корея. Наградният фонд тази година ще е с $100,000 повече ($400,000) и ще се играят следните дисциплини:

- Age of Mythology
- FIFA 2003
- Half-Life: Counter-Strike
- StarCraft: Brood War
- Unreal Tournament 2003
- Warcraft III

Промените спрямо миналата година са, че на мястото на Quake III: Arena ще се играе Warcraft III, а игрите Age of Empires: The Conquerors Expansion, 2002 FIFA World Cup и Unreal Tournament са заменени с логическите им продължения съответно: Age of Mythology, FIFA 2003 и Unreal Tournament 2003.

Квалификациите в България ще се проведат отново от стратегическия партньор за игрите у нас - Headoff G.I. Очаквайте подробности на http://wcg.headoff.com.

10-те най-продавани игри в САЩ за последната седмица

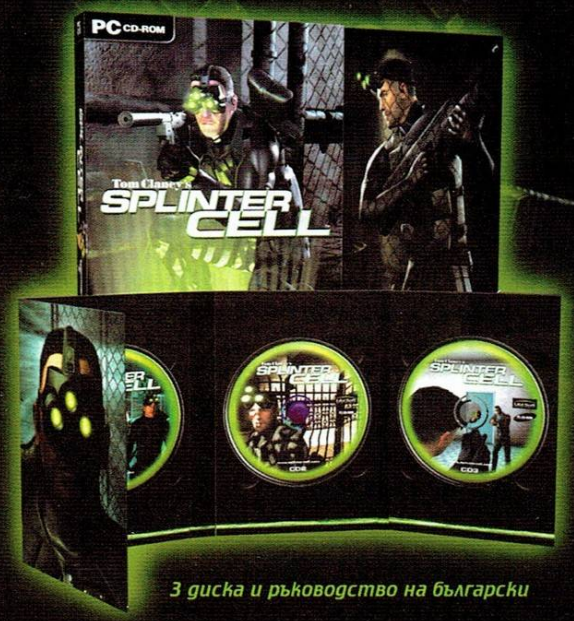
Едно ново заглавие покорява останалите

Общо взето няма промени от предния период (9-15 Февруари). Единствено "C&C Generals" прави летящ старт като номер 1 в класацията и NASCAR на Vivendi успява да се промъкне на 10-то място. Ето я и подредбата:

1. C&C Generals - (Electroic Arts)
2. Road to Rome - (Electronic Arts)
3. Unreal II - (Infogrames)
4. SimCity 4 - (Electronic Arts)
5. The Sims Deluxe - (Electronic Arts)
6. The Sims: Unleashed - (Electronic Arts)
7. Zoo Tycoon - (Microsoft)
8. Battlefield 1942 - (Electronic Arts)
9. Medal of Honor: Spearhead - (Electronic Arts)
10. NASCAR Racing 2003 Season - (Vivendi)

Той е невидим, няма да забележите присъствието му,
Американското Правителство отрича неговото съществуване.
Името му е Сам Фишър . . . . . . той е Отцепник

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™



3 диска и ръководство на български

Търсете в магазините за игри в цялата страна
или поръчайте в Българският Интернет Магазин
на адрес www.bgStore.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

магазини за игри
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
www.bgStore.com

Магазини Компютърен Свят: Варна, ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул.8-ми Приморски Полк (срещу стадион Черно море) тел. (052) 300 558; бул. Княз Борис I 65, тел.(052) 607 973; www.bgStore.com

"ТЪМНАТА СТРАНА"
на българската гейм индустрия

Нека ви задам един въпрос: *Кои са първите две имена, които изникват в главата ви, когато кажа "Българска гейм индустрия"?* Не, не ми отговаряйте! Нека позная сам - Heamimont и Black Sea Studios. Това определено са най-известните фирми в България, чиито имена биват свързвани с разработката на компютърни игри. За огромна моя (и надявам се ваша) радост те не са единствените представители на родната девелъпър сцена. След като миналия брой ви запознахме с пичовете, работещи по P3 – и ни хареса, да го правим, *скъпи*... наши читатели! – в непрогледния мрак на редакционните ни глави, просветна идеята да превърнем тази инициатива в нещо като постоянна рубрика.

Именно! Точно така, имаме познал верния отговор – рубриката, която четете в момента.

И така, драги читатели, тук ще ви запознаваме с някои не-дотам известни български компании, които на пък на безизвестността си се развиват успешно, работят по сериозни проекти за още по-сериозни компании. Май уводните приказки се разтеглиха повече от необходимото, а и ръката ми съвсем умаля да държа тази ножица, така че най-добре да прежа лентата и да продължим нататък... към:

Bon Art

Bonart е създадена през 1992 година. В началото работи по редица дребни проекти, но именно с тях успява да докаже потенциала на българските специалисти в областта на мултимедията. По-късно към Бон Арт се присъединяват още мултимедийни специалисти, студиото се разраства и то се заема с по-мащабни проекти.

Не след дълго студиото започва работа в изпълнение на проекти на големи фирми от САЩ и Европа.

Сферата, в която се е специализирала компанията е визуалната част на игрите и мултимедийните продукти. Това включва моделиране и анимиране на различни по характер и стил типажи, проектиране на съответната среда, както и създаване на интерфейс. Компанията, обаче не изпълнява проекти само в тази насока, чести са случаите, когато Бон Арт се ангажира и с програмното осигуряване на даден проект като за целта ползва външни изпълнители.

По голямата част от продуктите на студиото са насочени към детската аудитория и са с образователен характер. Компанията не се ограничава с разработването на заглавия само за PC платформа, а се прави продукти за Mac, PlayStation 2, Xbox и дори Game Boy Advance.

Работата в Бон Арт е структурирана и се извършва по западен образец, като ръководенето и организирането на всеки проект се извършва от продуценти и арт директори. Те са връзката на дизайнерите с клиента. Арт директорът е този, който гарантира с главата си, че проектът ще стане достатъчно добър, за да бъде одобрен от поръчителя и достатъчно красив, за да се хареса на крайния потребител.

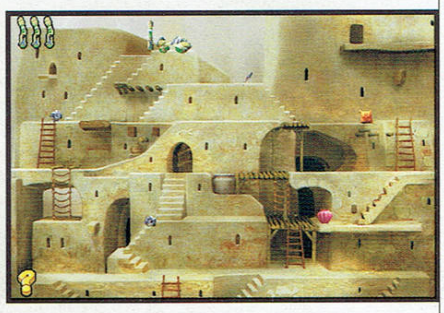
Но стига празни приказки, нека поговорим малко за проектите, в които Бон Арт е взела дейно участие:

Quest for the code

Играта е предназначена за PC и главната й цел е да запознае родителите и децата с проблемите на болестта астма и начините за решаването им в ежедневието. Имате седем лошковци (астма дразнители), с които трябва да се преборите, чрез вашето визтуално Аз - агент за борба с астмата *Sair's*. Играта е тримерна, а героите в нея се озвучават от цяла плеяда звезди като *Глен Клоуз, Мини Драйвър, Упи Голдбърг, Джеф Голдблум, Куба Гудинг Джуниър, Гуинет Полтроу, Шакил О'Нийл, Генерал Х., Норман Шварцкопф, Келси Грамър и други.* Проектът е реализиран за фондацията на Стивън Спилбърг - Starbright.

Voices of the Holocaust: Children Speak

Вторият от проектите, чиито главен поръчител е Стивън Спилбърг. Този път играта е разработена за втората от фондациите му – *Shoah*. Играта е изцяло двуизмерна и е разработвана както за PC, така и за Mac платформа. Историята е инспирирана от разказите на четирима от оцелелите в концентрационните лагерите по време на Втората Световна война. CD-Rom-ът е изпълнен с много видео материали и богати снимкови галерии. Проектът е озвучен от известните актьори *Илайджа Уудс и Натали Портман.*

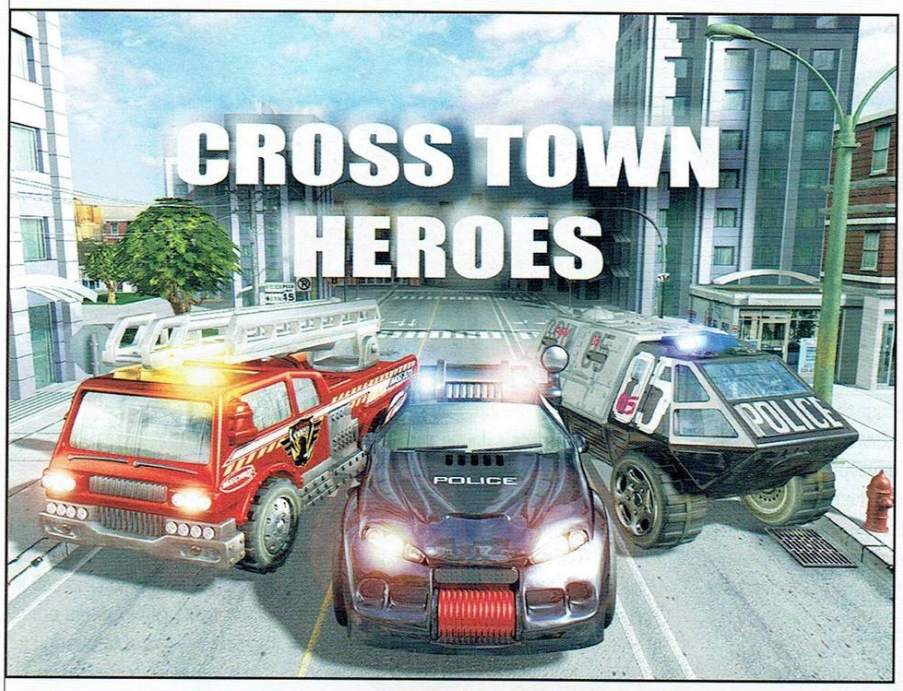


Jonah a VeggieTales

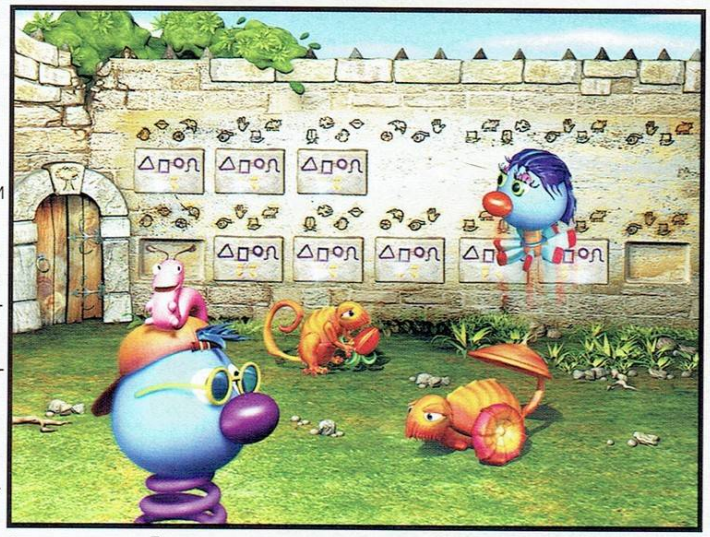
Veggie Tales" е изключително популярен в Съединените Щати видео сериал на студиото Big Idea, в който главните герои са зеленчуци Сериалчето е насочено към детската аудитория, а както може би се досещате, към същата се обръща и играта. Тя е базирана на миналогодишния филм Jonah, който разказва за едноименния библейски герой и неговото пътешествие до градът Ниневия. Играта представлява пакет от 12 малки аркадни игрички, чиято главна цел е да научат децата на много от основните морални ценности като например "щедрост" и "отговорност". Оптимистичен финал, а?

Mistery of Veggie Island

Още една игра от поредицата Veggie Tales



на BigIdea. Този път забавните зеленчуци са пренесени на загадъчен остров в търсене на още по-загадъчно съкровище. Те намират нови приятели, които им помагат да се справят с препятствията и заедно да доведат историята до щастлив край. Сега вероятно ще попитате, каква е поуката от цялата работа? Нека ви отговоря – децата се научават на един доста важен библейски урок – Господ иска да помогне на другите, независимо от това дали те го заслужават.



Matchbox Cross Town Heroes

Вероятно повечето от вас си спомнят мега-зарибяващите колички Matchbox, с които Mattel доста успешно ни зомбираха навремето. Нека не се заблуждаваме – всеки от нас е похарчил парите за поне една вила в Бояна, купувайки тези артикули. Нека не се заблуждаваме #2 – идеята за направа на игра по Matchbox лицензa е гениална, а и всеки се кефи на малки колички. Не ли? Я натисни "Пауза" на re-Volt и пак помисли! Играчът разполага с няколко модела автомобилчета и камиони, всеки един от които има важна мисия – да спаси града от обхваналия го хаос. Matchbox Cross Town Heroes има PC и Game Boy Advance варианти. Разпространява от THQ, които нямат нужда от представяне.

Zoombinis Island Odyssey

Вероятно вече сте прочели статията на многоуважавания колега Goodman в миналия ни брой. Играчът поема съдбата на Зомбинитата, чиито остров е бил "пресушен" откъм природни ресурси от злите Блоути. Сега вие сте поставени пред the bring of destruction, а целта ви е да възстановите екологичното равновесие на опустошения остров. Играта се състои от седем забавни пъзелчета, чиято основна цел е да развият логическото мислене при малките деца.

Както и сами може да убедите от околните скрийншоти Бон Арт са доста сериозна компания. Още по-важно – компания, която се развива, а това, което е изтъкано до момента на виртуалните станове доказва в пълна степен професионализма на работещите.

В момента пичовете работят по една PC игра и няколко малки Интернет игри, но едновременно с това се овладяват тънкостите при Xbox и PlayStation2 девелопмънта. Разработват се типажи и прототипи, които предстоят да бъдат показани на GDC (Game Developers Conference) в началото на март и по-късно на E3 в Лос Анджелис тази година. Ако искате да научите повече за фирмата или просто, ако искате да имате "ексклузивна" информация и във вашето списание, можете да посетите сайта на фирмата - www.bonart.tv. Аз лично, бях приятно изненадан от качеството на анимацията на клипчетата, поместени там, така че не пропускайте 3D Animation and Special Effects секцията.

На вас, драги читатели, ви казвам могъществено "Чао", а на Бон Арт желая успехи и... скоро пак ще се срещнем с вас, по-скоро, отколкото си мислите.

mEd_lEb

Jurassic Park
Operation Genesis

Автор: Damond

Предполагам си спомняте първия филм Jurassic park и опита да бъдат възкресени динозаврите, за да послужат за забавление в увеселителен парк.

Е, Operation Genesis експлоатира именно тази идея – увеселителен парк с праисторически влечуги. Нека последното изречение не ви заблуждава, играта не е типичен представител на този тип симулации. Не бих я охарактеризирала просто като поредния Tycoon, защото тя съчетава два режима на игра: theme park симулация и 12 екшън ориентирани мисии.

Но нека започнем от начало, от момента, в който сте само двамата – вие и безлюдният ви остров. По подобие на SimCity4, но в доста по-ограничен вариант, ще можете да тераформирате в лека степен острова – да му изберете форма, гъстота на дърветата, наличие или отсъствие на реки и планини.

След което започва и същинската част по изграждането на парка. Някъде по краищата на острова се поставя входът. От него започват алеите. Най-добре е територията да бъде разделена на зони, отделени една от друга със заграждения, по които тече ток. За всеки вид динозаври се препоръчва различен вид ограда – в зависимост от физиологичните характеристики на вида и опасността, която той представлява. Хубаво е човек да се подсигури, защото смъртта на посетител струва $5000, а нали именно парите – по-точно печеленето, а не загубата им – е целта в подобни игри.

Голямо удобство са постоянните отчети и мейли относно сигурността, финансите, посетителите, състоянието на самите динозаври и т.н., които ще получавате

В последствие оградите се ъпгрейдват до ***high security***. При по-опасните видове се поставят охранителни станции, оборудвани с хеликоптер, камери за наблюдение и автоматична оръжейна система, активираща се при приближаване на развилнял се хищник. Това, разбира се, е крайна мярка, в повечето случаи от хеликоптера може да се изстреля приспивателно, което усмирява животното.

Препоръчително е на определени места из парка да се построят бункери, в които при нужда да се крият посетителите. Понякога по време на редовните силни бури може захранването да прекъсне, оградите да поддадат и раптори и цератозаври да се заразхождат из алеите.

За да си направим собствен динозавър е необходима над 50% от неговата ДНК. Откриването й се пада на „ловците" на фосили и кехлибар. Подбирате си екип и чакате, докато той открие част от подходящ скелет. За жалост, във фосилизираните кости се откриват само фрагменти от ДНК, които са недостатъчни за клониране. Тогава се появява и комарчето в парчето кехлибар – ако си спомняте, това всъщност беше основният начин за сдобиване с ДНК във филма – насекомите, пили кръв от динозаври и запазили се при втвърдяване на дървесната смола. Фосили и янтар могат да се закупят – на баснословни цени. След сглобяването на заветните 50% от веригата на ДНК се пристъпва към отглеждане на динозаврчетата в Hatchery.

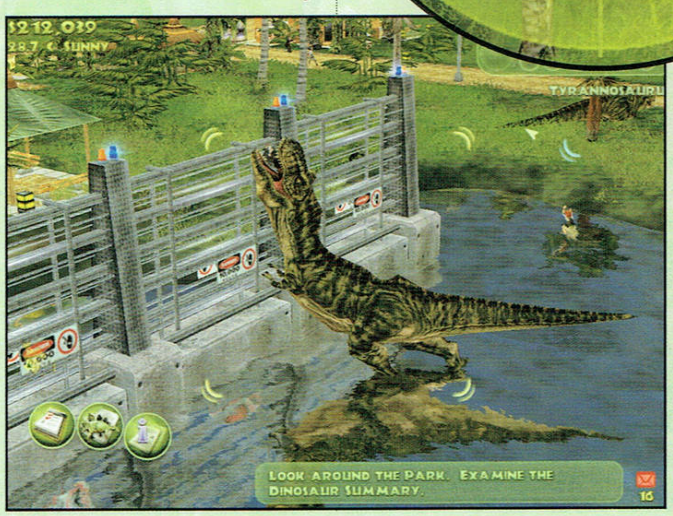
Производител:	Blue Tongue
Разпространител:	Vivendi Universal
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.jpthegame.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Големи

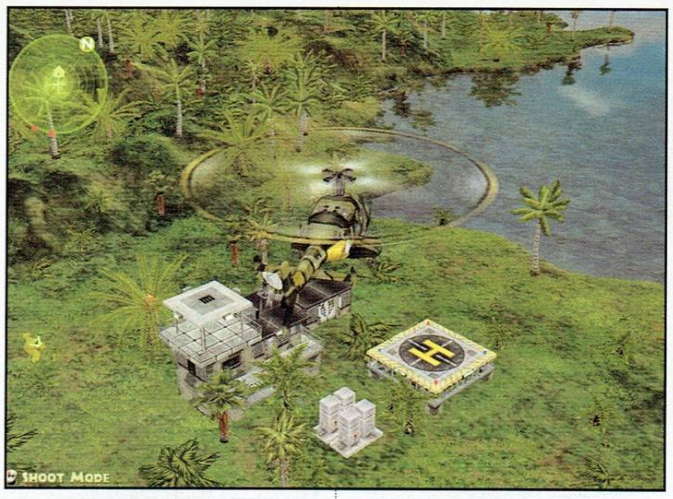
Кратък наръчник за отглеждане на динозаври.

Динозавърът не е същество, завиращо се под дините!

Динозавърът трябва да се храни. По възможност не с посетителите и работещите в парка.

Построява му се автомати-





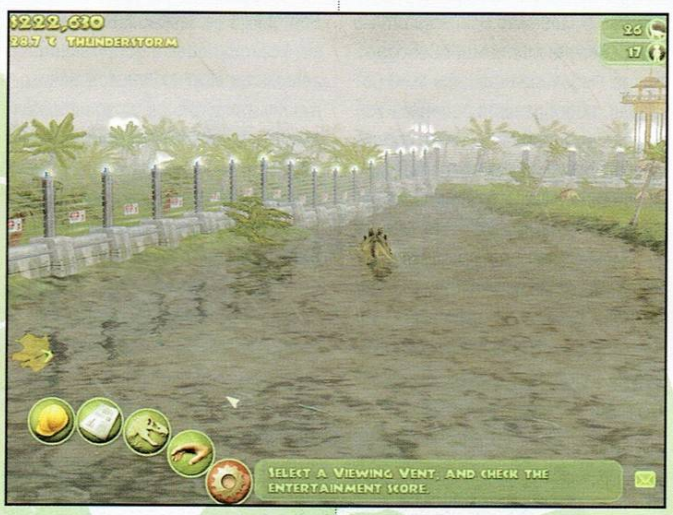
зирана хранилка, която периодично изхвърля генетично променена храна – бали от палеотрева и живи кози и крави – за месоядните е важно сами да си улавят храната.

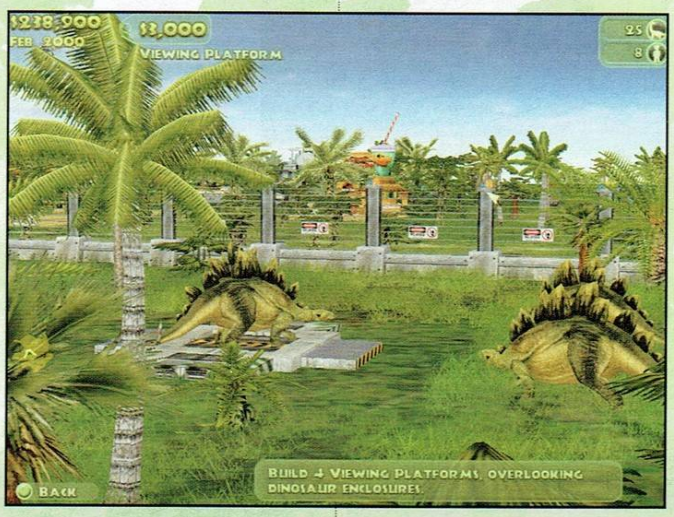
Динозавърът е животно крехко, чувствително, нуждаещо се от непрестанни грижи – необходимо е редовно да се имунизира против грип, бяс, всякакви ендопаразити още от ранна детска възраст.

Динозавърът обича приятна, разведряваща обстановка и компанията на себеподобните си. *Внимание!* Отнася се само за тревопасните! Хищниците обичат всякаква компания, стига да мърда и да става за ядене.

Споделен опит, или как да станем дино-ветеринари:

Urgent mail! Dryosaurus died! Нещастните животинки кротко полягаха на брега на езерцето и повече не помръдваха... Оказа се хранително отравяне – за динозаврите съвременните растения са извънредно токсични. Отгоре на всичко персоналът не ги бе ваксинирал, защото нехайните генетици в лабораторията не бяха си помръднали пръста по разработването на ваксини.





Кратък наръчник за отглеждане на посетители:

Посетителят трябва да се храни, по възможност с хамбургери и други подобни. След това трябва да му се осигури и място за физиологични отпадъци – Rest Rooms

Посетителят е животно разглезено и недоволно – то е готово да плати $300, за да си седи на пейка и да смуче кола, размахвайки балонче с нарисуван динозавър.

Мечтата на посетителя – чист парк, платформи, от които да наблюдава тези от другата страна на решетките.

Споделен опит, или как да ощастливим хората:

Хората са любители на силните усещания, те желаят кървави сцени на унищожение. Тъй като задачата на всеки добър мениджър е да задоволи очакванията им, премахването на част от оградата на петте тиранозавъра ми се стори подходящо начинание. Уви, клиентите са същества неблагодарни! Вместо да се зарадват на интригуващата картинка – „Праисторически чудовища унищожават съвременни бозайници (Homo sapiens)" – те се разбягаха с писъци по старателно поддържаните алеи.

Мисиите общо взето са два типа. Първият – обикаляй из острова с фотоапарат в ръка и снимай динозаври. Вторият тип засяга най-чувствителната струна в душата на геймъра - вземи снайпера, качи се на хеликоптера и избий подивелите хищници .

Първа мисия: Дават ти едно джипче, подобно на онези във филма, с което да си обикаляш безгрижно из полянките, докато няколкотонни чудовища кротко пасат наоколо. „Какво ще стане ако се блъсна в някое от тях?" – помислих си. Поднасяйки в калта на едно мочурище успях да изненадам някакво растителноядно. Посрещна ме... пълна липса на внимание. То просто се отдалечи достойно с кратък възмутен рев. Разочарована, се решавам да се бухна в голяма купчина екскременти отсреща. Каква изненада! Купчината се оказва почиваща си Тиранозавърка (според книгата и филма, всички животни в парка са женски). И дотук с липсата на реализъм! Влечугото стовари крака си върху колата, започна да я блъска с глава. След няколко агонизиращи секунди си тръгна, изпълнена с презрение към жалките останки на бившия джип.

В заключение

Това, което видях в тази бета успя да ме впечатли. Графиката е разкошна за такъв тип игра – изцяло 3D, подвижна камера, големи възможности на zoom-а. Водата пречупва светлината по невероятен начин. Фантастични залези, леко полюшваща се трева, проливни дъждове, ураганни ветрове, огъващи дърветата. Разкош! Като добавка идват и звуците, които са предоволно реалистични. Смятам, че Operation Genesis ще бъде игра, която си заслужава да изиграете. Дори и да не играете tycoon-и.

worldshop.headoff.com

Master of Orion III

Автор: fonManiac

6 часа сутринта е, главата вече си ме боли сериозно, а все още сме в началото на играта – минали са едва 120 хода за има-няма 13 часа игра...

Сами разбирате какво означава това, нали? Не съм готов да напиша тази статия. Играя от няколко дни всяка свободна минута и все още съм едва в началото на разгадаването на пълната картина около геймплея и възможностите, които предлага играта. Ако някой ви каже, че е играл Master Of Orion III една седмица и играта му е ясна, всичко останало, което изрича, можете да го пропуснете покрай ушите си – този човек е лъжец.

Точно поради тази причина взехме единодушното решение в този брой да ви запознаем с повърхностните ни, първи впечатления за играта. В следващия ще четете какво всъщност мислим за нея в детайли. Така, смятаме, е най-честно – и спрямо вас, и спрямо собствената ни съвест.

Да започнем с началото. МОО1, наред със Civilization и StarControl 2 са едни от най-великите игри, създавани досега. Най-малкото защото те направиха геймъри мнозина от нас. И докато продълженията на Civ и SC не блестяха с нищо особено, МОО2 беше, макар и различна, не по-слаба от предшественика си. Лидерите, възможността да заселваш по няколко планети от една звездна система, свободата да моделираш расата си в детайли, подобрената система за водене на битки и наличието на multiplayer направиха играта пристрастяваща и богата на варианти.

После 6 години суша! Почти нищо от така наречените 4X игри (4X – exploration, expansion, extermination, exploitation) и със сигурност нищо, което може да поставим редом до МОО2!

Успели ли са разработчиците да направят от МОО3 достойно продължение на МОО2?

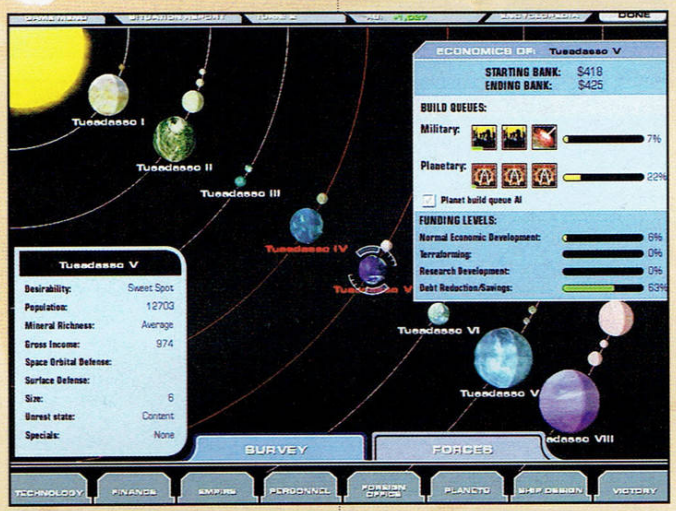
Първите ми впечатления не предполагат положителен отговор, но да не забравяме, че винаги, когато човек е обременен с големите си очаквания, в началото му е трудно да се адаптира към това, което получава. Не обръщайте толкова голямо внимание на негативизма ми, тепърва предстои окончателно да кажем „да" или „не"!

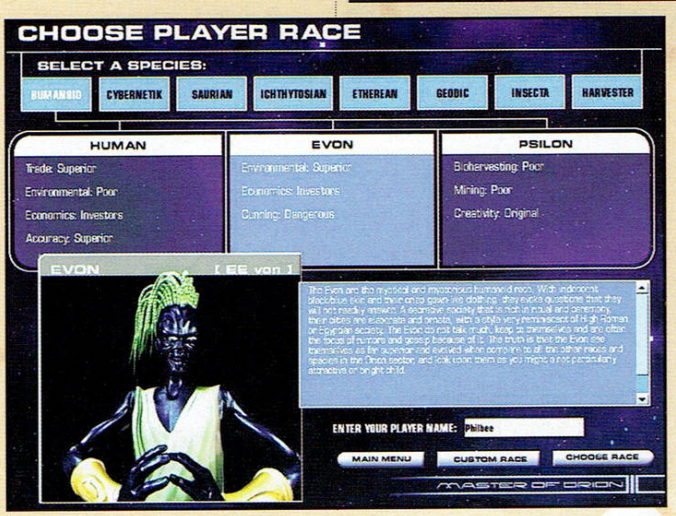
Основните нововъведения касаят промяната на водене на битките – от походови в реално време - и въвеждането на изкуствен интелект, който да се грижи за микрониджмънта и развитието на вашата империя.

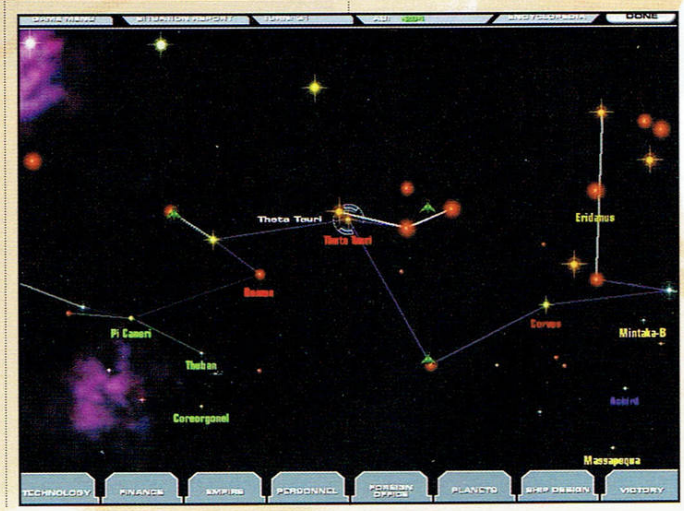
Производител:	Quicksilver
Разпространител:	Infogrames
Жанр:	Походова стратегия
Сайт:	www.infogrames.com
Дата на излизане:	Февруари 2003
Очаквания:	Големи

За сметка на това играта има най-обърквания интерфейс, който съм срещал напоследък. И най-грозният също – потресаващо грозен, за да съм точен. Няма да ви говоря за двата часа, в които съм чел различни обяснения кое какво е, защото сами ще го изпитате на гърба си. Ако не беше гореупоменатият Изкуствен Интелект (ИИ), играта щеше да се играе чак след като прочетете и осмислите информация, достатъчна за вземане на изпит по мениджмънт. Можете да се обърнете към 160 страничният .pdf файл с обяснения, или да прочетете 75 kb readme файл (там има неща, които ги няма никъде другаде), може да се консултирате с вградената в играта енциклопедия и ръководството – и пак да не разберете защо дадено нещо е така, както е. И не само вие не го разбирате, както установих след кратка кореспонденция в официалните форуми на Infogrames.

Тук се намесва гореспомена-







того ИИ. То започва да управлява според общите указания, които сте му дефинирали. И нищо друго да не правите, освен да натискате end turn, играта ще си върви, империята ще си се развива, а вие само ще гледате и ЩЕ СЕ УЧИТЕ! Е, има някои неща, дето ИИ-то не може да ги прави, като например да изпрати военни кораби да завземат чужда планета или да отговори на дипломатическо предложение, затова ще ви се наложи да помислите и вие. Ако в началото не можете да се справите с производството на кораби и сте се озовали с 30 транспортера, в които ИИ е влюбен и ги произвежда на конвейер – не се отчайвайте, за всичко си има лек. Проблемът в случая е, че за военни цели се отпускат малко средства и компютърът строи най-евтините единици – транспортни кораби или пехотинци. Увеличете бюджета, или пък направете евтин дизайн за бойни кораби и проблемът е решен.

Ако преглътнем компютърния невежа в лицето на квадратния г-н Процесор и се опитаме да погледнем нещата от различен ъгъл, ще забележим, че въпреки лошата си графика и засега неубедителен геймплей, МООЗ има предпоставки да влезе в главната роля от приказката за грозното пате.

На пръв поглед в играта, като че ли, няма особени иновации

Но – само на пръв поглед. Взрете ли се по-отблизо, ще забележите, че системата е коренно различна от познатата ни досега. Вземете например строенето на планетите и корабните армии и ще откриете неограничени възможности за експерименти върху една-единствена основа. Във Вселената на МООЗ има много повече фактори, с които трябва да се съобразявате и отчитате. Може би това дразни повечето хора, но кажете – нима завладяването на Галактиката е лесна работа? Всъщност, май ви излъгах. По отношение на откриването на нови технологии МООЗ наподобява предшественика си. Тук има един трик. От голямо значение е какви са съседите ви. Заложени са стереотипни характеристики на видовете (СХВ). От СХВ зависи дали те ще ви обичат или мразят. Ако да речем сте избрали расата Циониди (Cyonid) хич няма да сте доволни от живота, ако точно до вас се намират Имсаеите (Imsaeis) – каквото и да правите, едва ли ще успеете да им се харесате. Това обаче не е чак дотам лошо положение. Няма да ви се налага да рисърчвате усилено технологии. Благодарение на шпионите си, ще си набавяте всичко от комшиите. Добра идея е да си запишете на лист хартия в началото на играта характеристиките на вида, с който сте избрали да покорявате Вселената. Веднъж изчезнал, този прозорец не може да бъде извикан по никакъв начин.

Ако искате да разучите найлесно играта, пуснете се с Псилоните. При тях откриването на технологиите и дипломацията е на свръх ниво. А именно те са основополагащите умения в играта.

И не забравяйте:

Развитието на планетите е точка първа в дневния ред!

Вече казахме за интерфейса, да оплюем и графиката тогава. Това, че през 2003 година излиза така изглеждаща игра, не е толкова фатално. Много по-неприятно е, че тази игра е МООЗ. Та тя е икона, по дяволите! Тук се налага да спомена и отвратителните шрифтове в менютата. Трудно се четат, уморяват зрението. При положение, че в МООЗ има толкова за четене шрифтовете изобщо не са такъв незначителен недостатък. Но да не ставаме дребнави, както винаги сме твърдели – не графиката е най-важното в една игра. Пък и, както разбрах в последствие, проблемът с шрифта е поправим - с ръчно заместване на имената във файловете на играта. Примирете се и с факта, че ако не сте на максимално увеличена карта, няма да можете да виждате имената на звездите и техните притежатели.

И все пак, лоша игра ли е новият Orion?

Рано е да се каже. Огорчен съм от факта, че засега не виждам да е по-добра от МООЗ. За да съм докрай честен, ще призная и че не я смятам за по-лоша (като изключим ужасяващата документация и не съвсем user friendly интерфейса).

Просто не ми изглежда достатъчно различна, достатъчно... надскачаща предишната, може би. Засега я възприемам като нов прочит на МООЗ.

Сериозната разлика, революционна дори, в МООЗ е опитът на quicksilver да сведат до минимум усилията на играча за микроменидждмънт и да го накарат да мисли глобално, като истински завоевател на Вселената, който не се интересува ЗАЩО читалището в село Горно Врабево има 3 члена, а пък предния месец били четирима, а щом получи информация, че в държавата намаляват хората, четящи книги – да издаде указ, с който да се заделят пари за развитието на читалищата навсякъде в империята. „Смъртта на един е трагедия, смъртта на милиони – статистика" – в тази игра вие сте статистиците, не го забравяйте!

След изброеното дотук, може би ще се запитате: „Защо да се мъча с тази игра, след като явно е толкова объркана и сложна, грозна и дразнеща – след като явно не е това, което се очакваше?".

Защото, скъпи приятели, игрите Master of Orion – която и да е част – винаги са били предизвикателство. Тяхната сложност, манипулативност, увлекателност – всичко това го има и тук, дори в повече.

И защото това, което прочетохте, е предимно разочарование на първосигнално ниво – от очевадните недостатъци. За да се докопа човек до добродетелите, се иска време, което ние нямахме.

Истината ще блесне в следващия брой, когато ще научите всичко, което си струва да се знае.

Тогава ще дадем и крайната си оценка.

Дотогава.

Построй свой Град от 16-ти Век

Anno 1503 The New World

ANNO 1503 е перфектната комбинация от създаване на империи, търговия, дипломация и стратегия в реално време, поставени в един от най-вълнуващите периоди от човешката история

***

Създай поселища в 6 различни климата (като например замръзналата тундра, нажежената пустиня или потъналите в растителност джунгли), населени от 57 вида животни

***

Красиви заобикалящи среди и над 350 автентични постройки от 16-ти век, от ферми до корабостроителници и наблюдателни кули

***

Взаимодействай си с 9 различни цивилизации от ескимоси до венецианци и маври

***

Няколко режима на игра - Tutorial (обучаваща част), Single Scenario (отделен сценарий), Campaign (кампания), режими с отворен край и мултиплейър режими

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ:
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
Мултиплекс (подлеза на НДК)
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72
бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96
базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК - базар ПАСАЖА
Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2)
Технополис, PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

Enclave

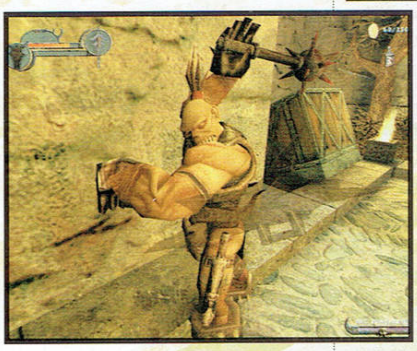
Автор: Don Pepino

Здравейте отново, скъпи по-читатели на по-добрената брошурка на издателство „Работилницата на Играчите". Неизразимо горд съм да ви представя една игра, чието демо изиграх с нарастващо удоволствие няколко пъти. „Enclave" е концентрирана мощна доза удоволствие, облечена в готини фентъзи-готически дрешки. Мога да я определя, като ***екшън от първо/трето лице***, който се развива в един невероятно добре направен средновековно-фантастичен свят.

Първото нещо, което се набива в очи са доста ниските системни изисквания и високото качество на образа. Според производителите трябва да разполагате с повече RAM (минимум 196) и старата щайга ще ви отнесе в 'балосимаматабезумнотоимприкл ючение. Обещават се още 12 различни игрални персонажа и 25 мисии, разделени на 2 кампании. Тук смятам да спра с обясненията за това какво обещават разработчиците и да ви залея с вълната от опиянение, която ме обхвана след като изиграх демото за пореден път под претекст, че ще вадя скрийншотове.

Във въпросното демо можете да изиграете по една мисия от двете кампании - на „светлата" и „тъмната" страна. Структурата на нивата е една от най-добрите, които съм виждал. Системите от ръчки, врати, телепорти и скриптирани случки ви кара да минавате по няколко пъти през едно и също място, но всеки път виждате картината от различен ъгъл и ви трябва известно време, за да познаете обстановката. Всичко е много детайлно изпипано – от изящните дърворезби и барелефи до прокъсаната с висящи конци риза на вашия войн.

Въоръжението ви варира през всички ръчни железа, чрез които



прадедите ни са си вадели един на друг душицата. Интересен е лъкът на „убийцата", който може да зареди и изстреля около десетина стрели наведнъж. На всичкото отгоре има различни по вид стрели: отровни, избухливи и.т.н. Не, че всичко това има значение – в ръцете на опитен играч като мен дори един крив, ръждив пирон е смъртоносно оръжие, което веднага бих се втурнал да забия в сърцето на дракона :-).

Производител:	Starbreeze Studios
Разпространител:	Vivendi Universal
Жанр:	Екшън
Сайт:	www.vivendiuniversal.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Големи

Оръжията, амуницията и доспехите се закупуват в началото на нивото, с парите събрани в предното. Двубоите са много динамични и често е трудно да разберете какво става, но след като забелязах наличието на зони на поражение, вразите започнаха да падат като зрели круши. Нищо не може да се сравни с удоволствието да забиеш стрела в злобно светещото оченце на креслив гоблин и да го гътнеш от раз. Тъй като някои противници разполагат със щитове, временно забравяте арбалета и лъка и ги отваряте нежно като консерва „Русенско Варено" с 15 килограмовия боздуган.

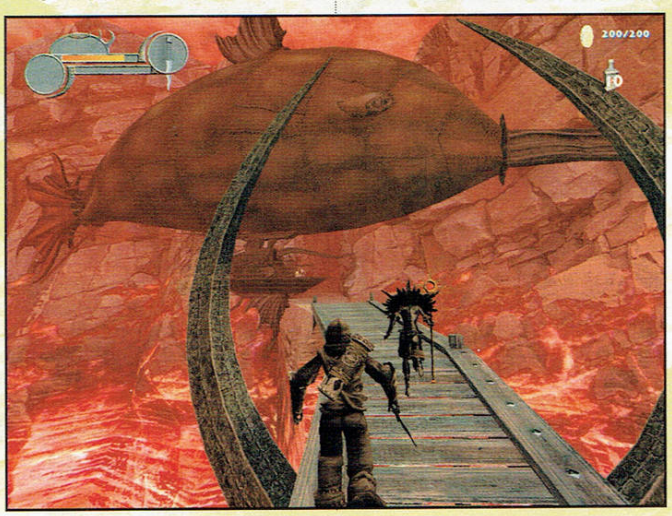
По подобие на конзолните си събратя Enclave има места в нивата т.н. checkpoints, които ще ви съживят ако сдадете багажа. Вместо да зарежда „статуса" от времето, през което сте стъпили на последния checkpoint, играта ви „съживява" върху него, но светът около вас е същия отпреди малко - гадината, която току-що ви е трупсала си е все така ядосана, задето сте й направили шлема с два размера по-малък и все така от смъртта я дели полъх от пръдня: „Кога ако не сега? Кой ако не ти - други пръдльовци не виждам наоколо". С други думи, в Enclave е казано мощно „ЧАО" на досадните „save" и „load".

Музиката е смесица от хорово пеене и някакви сладостно-зловещи меси. Няма да ви казвам, че си е точно на мястото.

Като цяло Enclave носи духа на конзолите, само че заземен в мощната PC платформа с произтичащите от това облаги: резолюции, текстури, сложност на околната среда и пр., и обещава да е една страхотна игра, когато излезе.

Щом това стане ви обещавам едно подробно и много, ама много пристрастно ревю.

Дотогава... тренирайте демото, тренирайте здраво... и ако мислите, че сте онзи пръдльо, който може да накара моята душица да отлети – обадете се!



Will Rock

Автор: Balrog

Това е една от онези игри, в които всичко е по много, с изключение на смисъла да се пише за нея.

Гадове на кило, муниции в количества да направиш от тях втора Айфелова Кула, главен герой – пръдльо с голяма бурия, опитващ се да бъде остроумен през цялото време с променлив успех. Не бе, не – не е Сериозния Сам. А сега по същество.

Ренесансът на религията **Doom** през последните няколко години ни дари със заглавия като **Kiss: Psycho Circus, Gore и Serious Sam 1** и **2**. Ето, че сега по утъпканата пътека уверено крачат и пичовете от ***Cyber***, заели се да топнат и те пръстче в кацата с мед и блажено да го облизат до последната зелена молекулка. Няма да ви занимавам обширно с историята напъваща мускулатура да бъде оригинална. Накратко:

Известен професор, археолог, се разтъпква из Африка в търсене на митичния град Олимпия – мястото, където гръцките богове били затворени, след като римляните опухали елините – водейки красивата си, млада – и девствена! – дъщеря и един обръгнал пич/студент, въоръжен с видеокамера. Те намират древния комплекс, успявайки след дни на усилна работа, да разшифроват текста върху статуята пред входа. Пренебрегвайки предупреждението, че ако вратата на храма се отвори боговете ще излязат на свобода и ще потърсят възмездие от хората, наетите за разкопките бачкатори – оказали се членове на АОО, Армия за Освобождаване на Олимпия –принуждават професора да отвори портата. После с патриотични песни, влачейки девицата със себе си, прекрачват...

Следва престрелка, професорът е убит, Уил Рок (студентът) простреля една статуя, в която от хилядолетия е затворен духът на Прометей, титанът дарява мухльото с мистични сили и момъкът хуква да си троши главата в стремеж да спаси момата (не от девствеността за съжаление, но дори и да се е случило, това на нас ни е спестено) и света, помежду другото.

Преди да продължа съм длъжен да съобщя, че статията за Скалния Уил е писана на базата на бета версията, любезно предоставена ни от разпространителите на играта и че окончателното си мнение ще дадем, когато тя се появи в завършен вид, но и така от нея е видно доста.

И като казвам видно, преминавам към титаничните нива, служещи за декор на щурото сафари, което Уил си организира с древногръцката митология. Амфитеатъра, Колизеума, Троя – всичко си е там и ме караше да се чувствам малък и раним. Огромните крепостни стени, сводове и колонади, исполински надвиснали над мен действително навяваха усещането за архитектура създавана за Титани.

На фона на тази гигантомания, многобройността на гадовете изглеждаше някак незначителна. Екшънът не е толкова интензивен, както би следвало да се очаква (справка Serious Sam). Неприятелите са неравномерно разпръснати из нивата и понякога дори се случваше да се лутам с минути, без да срещна жива душа.

На всичко отгоре дизайнерите са вложили jump'n'run елементи от рода на „да поскачаме от батут на батут над езерото с лавата", които разкъсват геймплея и го отдалечават от екшъна. Не, че подобни хрумвания са неуместни принципно, но не и в игра, която просто е замислена в тесни рамки – без потенциал да бъде нещо повече от праволинейна, динамична и кървава пуцалка.

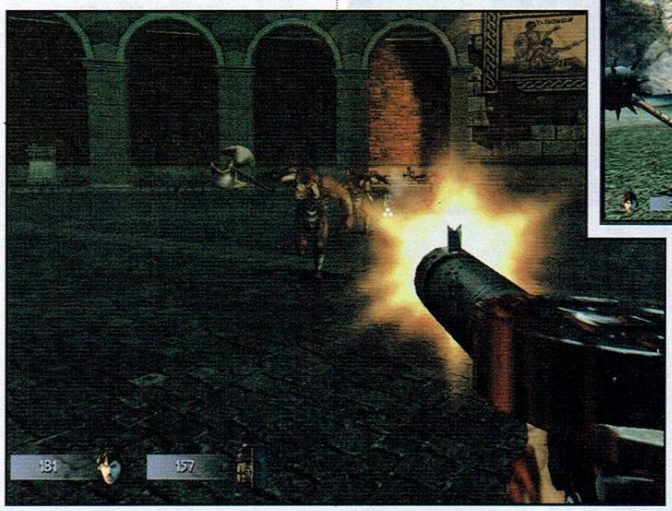
Едва ли когато са се потили над гадинките дизайнерите са се потили над нещо повече от бирите, докато са разцъквали Serious Sam. Вместо експлодиращи зомбита, тук си имаме експлодиращи плъхове, вместо бизони – кентаври. Е, все пак – като изключим скелетите на римските легионери, гладиаторите, лъконосците и още няколко неадекватни персонажа – древногръцката митология е намерила реализация в лицето на минотаври, циклопи, херувимчета и т.н. Вкарани са и няколко по-семпли животинки, като лъвове и тигри, но истинското предизвикателство са боговете. С умиление си спомням за първата си жертва сред „безсмъртните" – Хефест.

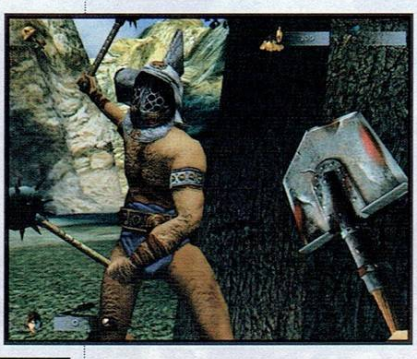
Производител:	Saber Interactive
Разпространител:	Ubi Soft
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.ubi.com
Дата на излизане:	Юни 2003
Очаквания:	Средни

Оръжията са конвенционални - пистолет, пушка, автомат, картечница и дори арбалет с оптика. Почти всяко е клонинг на някое от SS. Обаче – забележете – има едно приятно изключение. ЛОПАТАТА. Земеделското сечиво безотказно решава проблемите с обитателите в този секретен божествен зоопарк, милостиво прощавайки само на самите шефове. Чутовно оръжие!

До *power up*-ите се докопвах благодарение на олтарите на Прометей, където си плащах като поп с парите, които намирах из нивата, за да се сдобия с Двойна Щета, Безсмъртие или Забавяне на Времето. Тези екстри носят щастие. Също като щастието което изпитах, когато изстрелях Уил с катапулт, първият път, когато го видях да ходи по отвесна стена, първият път когато от кръвта на убития бял минотавър се изправят 2 червени и другите добри хрумвания на разработчиците.

Ще почакам крайната версия на играта.





workshop.headoff.com

WarCraft III
The Frozen Throne

Автор: Balrog

Както обикновено, преди излизане на експанжън, Blizzard имат навика да наливат и наливат вода в информационанта мелница, без да казват всичко и без онова, което казват да е окончателен вариант. Но вече сме им свикнали. Затова кръртовски и упорито ще продължаваме да ви информиране за всяка една новост или промяна, която стане известна. Защото, както казват умните хора, информацията е най-силното оръжие, а ние искаме вие да сте силни.

И така, след като миналият път ви запознахме с промените в човешката раса, дойде ред да видим какво е известно до момента и за останалите.

Night Elves

Новите герои и единици на шишарковците най-вероятно доста ще променят идеята за игра с тях.

Faerie Dragon

В лицето на Faerie Dragon елфите получават мощно оръжие за борба с организираната магьосническа престъпност:

Тази гарга е напълно имунна на магии, ако нападателна магия го порази, то тя директно рефлектира върху изричащия заклинанието. Под крилата им могат да бъдат приютени стрелкините, да речем, които иначе – както всички знаем са доста податливи на Blizzrad.

Phase Shift – това умение позволява на дракона да стане нематериален и да избегне физическите атаки. То е autocast заклинание и реално вски път, когато някой атакува гущера то се включва и го прави недосегаем за атаката – докато не свърши маната.

Mountain Giant

Колосална жива скална маса. Освен умението *Taunt*, с което провокира атаката на противника и това го прави стратегически доста интересна единица, канарата ще има ъпгрейд за повишаване на магическата защита *„resistant skin"*, ъпгрейд за повишаване на физическата защита *„hardened skin"* както и умението *Grab Tree*, което образно описано означава, че всяко близкостоящо дърво може да бъде използвано за гьостерица, при това – нанасяща сериозна щета на сградите.

Undead

Неживите получават един от най-добрите артефакти, а именно - Sacrificial Skull, позволяващ парче земя да се превърне в заразената почва, на която могат да се сторят сградите на Undead-овете. Вече можете да „закулите" експанда преди да го пуснете да се прави.

Obsidian Statue

Тя краде маната от противника и я разпределя в приятелските магьосници.

Сама по себе си Обсидиановата Статуя е крехка и не нанася голямо поражение, но...

Black Sphynx

Е вече нещо друго. Той се пръква след морфиране на Обсидиановата Статуя и е летяща единица със солидна атака и здраве и с добре преценени умения. Вместо да абсорбира маната подобно на Obsidian Statue, Сфинксът я обръща срещу собственика ѝ. Voila – Mana Burn с крилца!

Orc

Отърсили се от бремето на легиона, Орките се опитват да съградят цивилизацията си отново. Но мир трудно се постига.

Bat Rider

Прилепо-ездачите, ще хвърлят Молотов коктейли върху враговете, а след ъпгрейд ще ги заменят с *Liquid Fire*. Който се явява едно от най-добрите решения за борбата със защитните съоръжения. Когато се хвърли върху сградата *Liquid Fire*-а започва да я прогаря и докато ефектът му трае сградата не може да се поправя. ***Bat Rider***-а ще разполага с брутално деструктивно умение *Unstable Concoction*, то ще се ползва само ако жертвате единицата, но ви гарантира голяма и ефективна експлозия, която ще помете намиращите се наоколо единици.

Производител:	Blizzard
Разпространител:	Blizzard
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.blizzard.com
Дата на излизане:	Май 2003
Очаквания:	Огромни

Неутрални единици

Герои

Ще има 5 достъпни за наемане героя, два от тях са вече сигурни (да де, Blizzard е все пак...).

Единия звучи като 100% -ва първо-априлска шега, а именно – **Panda**.

Основното му оръжие ще бъде ... алкохолът! Едно от уменията му се нарича *Breath of Fire*, с него той ще подпалва вразите, докато другите две умения се ползват, за да ги напият. Когато обаче се напие и Пандата става наистина страшно!

Вторият герой е **Dark Ranger**. Той има три умения, с които може ефективно да пребие средно-голям брой магьосници. Умението *Silence* им орязва всяка възможност за използване на заклинания. След което с Black Arrow ще ги разстреля и ще ги върне в света на живите под формата на скелети. И за да е пълно очарованието идва *Charm* – умение, с което ще подчинява на волята си противниковите единици.

За новите Крипове и наемници, както и за всичко ново, което стане известно ще прочете в следващия брой.

MotoGP 2

Автор: Freeman

Стане ли дума за пистови мотори, стане ли дума за игри с пистови мотори, едно име неизменно ще присъства някъде в челото. MotoGP.

Съвсем скоро ще се радваме и на втората част. На пръв поглед тя лесно може да бъде сбъркана със своя предшественик, но – въпреки желязната максима, че когато едно нещо е добро, не го пипай – в продължението ще има и някои нововъведения.

Най-напред това, което ще се запази. Като цяло това е чувството от карането и гонката, Геймплеят. Ще има дребни промени във физичния модел, но за това след малко.

Визията и звукът ще създават същото усещане и настроение, както и оригиналното заглавие.

Предвид начинът, по който изглеждаше и звучеше играта, това са добри новини. Същото се отнася и за Интерфейса – запазва се в оригиналния си вид.

Какво ново?

Ще започна с това, че MotoGP 2 е 60% по-голяма от предишната. Прибавен е нов Stunt Mode, а Career Mode е преправен, за да се включва в Challenge (или Training) функциите.

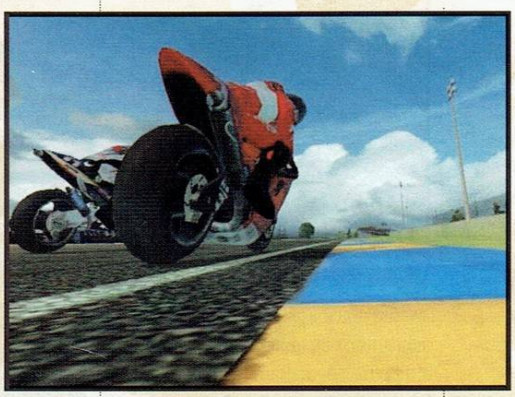
Към всяка писта ще са прикрепени няколко challenge мисии. Не сте длъжни да ги правите, но в случай, че искате ъпгрейди, това е начинът. Правилно чухте, ъпгрейди! Все още не са известни подробности около тях, но се предвижда да се ползвате от възможността да подобрите бензиновото си чудовище.

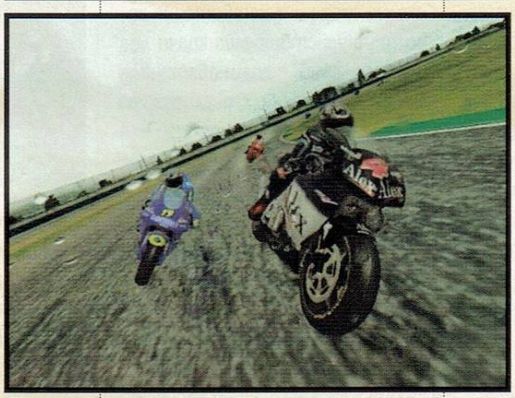
Моторният парк е разширен. Мотори с четири бутала на цилиндър допълват гамата на дву-буталните си събратя от миналата година. Те ще са по-тежки, но много по-бързи. Разбира се управлението им ще е по-трудно и ще изискват умел водач, надмогнал страстта си да целува асфалта на всеки завой.

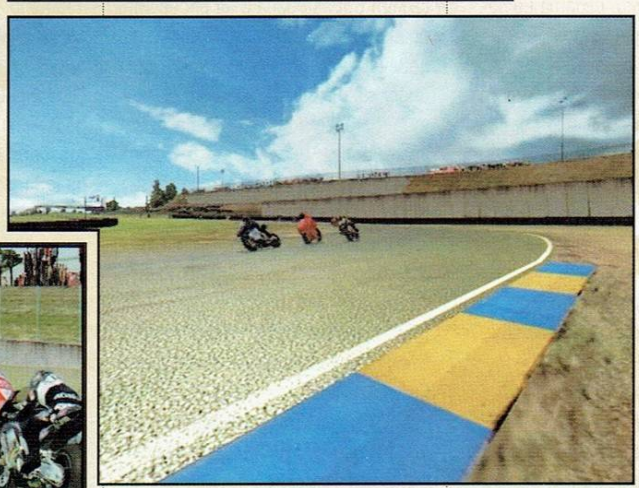
Включени са и 20 нови водача от реалния живот, а опциите за създаване на собствен водач са разширени.

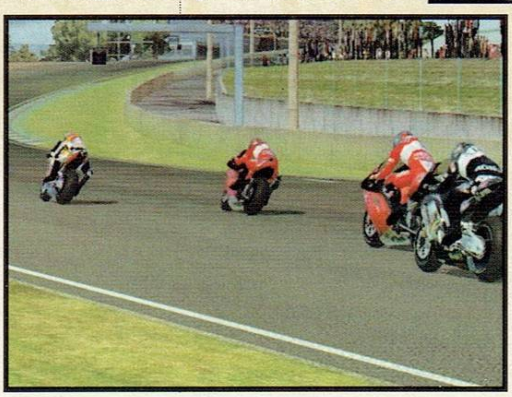
Голямата новина е вмъкването на меню за фини настройки. Ще можете да нагласяте неща като скоростна предавка и твърдост на предни и задни гуми. Ако искате повечко Gran Turismo в своето MotoGP, имате го!

Стремежът към доизпипване на онези детайли в играта, които ще допринесат за вманиачаването на играчите е ясно доловим в предоставената от дизайнерите възможност за създаване на сложни логота. Едиторът на логотата предлага възхитителните 8 слоя, което значи, че можете да създадете наистина богато лого – със застъпващ се текст и сложен дизайн.









Физичния модел ще се приближи още по-близо до реализма. Climax са фокусирали вниманието си върху подобряване енджина на играта, за да създадат изживяване, колкото се може по-близо до състезателното. Това не значи, че аркадността ще се загуби, напротив – пак ще си я има. Но при по-ниска степен на трудност. Високите степени ще се харесат на хардкор играчите.

В крайна степен разработчиците се надяват да удовлетворят всички нива на състезателен фанатизъм.

Графично единствената разлика ще се корени в детайла – по-добри текстури на пистите, по-добре моделирани мотори, по-реалистични ефекти на околната среда и климата, до болка прецизни трасета. Crash камерата е пипната, за да ви предостави по-кинематографичен поглед върху най-сериозните ви грешки. И това всичко това ще върви с превъзходните 60 кадъра в секунда, дори онлайн, с пълен anti-aliasing.

Звучи ли ви страхотно?

Производител:	Climax
Разпространител:	THQ
Жанр:	Рейсър
Сайт:	www.thq.com
Дата на излизане:	Май 2003
Очаквания:	Големи

workshop.headoff.com

Postal 2

Автор: Freeman

Сриск да огорча активистите за правата на хомосексуалистите в Холандия, борещи се за забрана на Postal 2 в страната на лалетата, ще кажа, че тя не е просто игра, в която трепеш педали.

И без желание да скандализирам когото и да било - дори и да е така, на кой му пука, по дяволите!

Историята на това интересно заглавие започна преди 5 години, когато Running with Scissors пуснаха Postal. Играта експлоатираше идеята, че стресът в предградията понякога може да заличи оная психическа устойчивост, възправяща се между фантазии...

в които докопваш шибаната котка на съседа, влудяваща те с разгоненото си мяучене и с вечното си ровичкане в градината ти, в не особено убедителни опити да укрие последиците от функционирането на стомашно-чревния си тракт, завираш й дулото на пушката дълбоко, дълбоко - в самия източник на един от двата ти проблема, и натискаш спуската с... много чувство...

и реалност.

С други думи, играта ни запознаваше с един симпатичен, мил и скромен човечец, решил да поизпусне малко пара по улиците на гетото, оставяйки кървава диря във вечерните новини и полицейски хроники. Какво толкоз!

Ето че сега се задава и втората част на тази фамозна игричка, в която мнозина пуритани, живеещи в задръстеното си минало, потърсиха вулгарността, а не хумора.

Слава богу, ние не сме *от там*, и зат'ва *копеуе* не се плашим хич, поради което пък сега ще ти представим една от най-скандалните игри на десетилетието.

Postal 2 ще бъде First Person Shooter. Действието се развива в

малко аризонско градче. ЮЖНО аризонско градче, на име Рай! Авторите обещават пълнокръвна околна среда и чувството, че героят ви действително крачи сред един жив, дишащ свят; че живее в общество с реалистично сложни отношения и последствия.

Циникът в мен шепне, че единственото, което това означава е, че ще имаш някакво отношение към тези, дето ги трепеш. Перфектно!

Защото - и сега почва сериозната част от статията - кефът в тази игра е да беснееш в оргията на насилието! Грам нищо повече! Уупс, хехе, грешка. Не съм видял правилно. Те хората казали точно обратното - квинтесенцията, видиш ли, се криела в свободата да решиш дали да го направиш или не (тоест да изкормиш ли някого, или не) и да наблюдаваш последствията от решението си. Виж ти, виж ти...

Та, както казах - кефът тук е в кървавия танц на безумната вакханалия.

Иначе главният герой в този изтънчен опус на провинциалната действителност е пощенски разносвач. Историята на Postal 2 всъщност е историята на разносвача, една негова работна седмица. Ежедневието му е

изпълнено с напрежение и ядове, с предизвикателства и какви ли не сложни задачи, като напр. да вземе автограф от известна личност. Сам можеш да се сетиш колко нелека грижа е това, последното. Разбира се, твърде много фактори и хора постоянно ще се опитват да му се пречкат. И тук идва големият избор - дали да вземеш нещата в свои ръце (разбирай, някоя солидна пушка, брадва, лопата, граната...) или да възприемеш стоицизма на Буда и да се опиташ с мирни средства да си пробиеш път до заветната цел. Пък била тя и доставката на пощенската пратка в гетото, докато по пътя тълпи от проститутки, наркомани, мутри и педали се опитват да попречат на служебните ти обязаности.

За да се осъществи именно тази възможност - да напредваш в играта и без да убиваш - разработчиците са хвърлили доста труд по Изкуствения Интелект.

Производител:	Running With Scissors
Разпространител:	---
Жанр:	Екшън от първо лице
Сайт:	www.gopostal.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Средни

По-добре да дам думата на ***Vince Desi***, шеф на **Running With Scissors**: *„Postal-пичът е добър. Ако твоята седмица беше като неговата, и ти щеше да си на ръба. Това, което направихме в Postal 2 е, че прибавихме много силна AI база позволяваща да си взаимодействаш с много от героите или просто да ги наблюдаваш. Хубавото на Postal 2 е, че не се налага да си агресивен, решението си е твое. Ако играеш пасивно, пак може да ти се наложи да прибегнеш към насилие, за да оцелееш. Тук ще срещнеш над 100 уникални героя. AI-то позволява много различни възможности. Хората действат и реагират адекватно, също и животните. А ченгетата - не се притеснявай, за тях имаме няколко изненадки".*

Играта ще използва Unreal Engine.

И стига толкова. Ще те оставя с глождещо любопитство и с последните думи на Винс от интервюто, защото ме впечатлиха:

„Running With Scissors е малка независима компанийка. С привилегията на независимостта идва и бремето на едва ли не кръвната отговорност. Работим по Postal 2 от почти две години и сме пожертвали какво ли не, за да стигнем, където сме. Бих го направил отново! Свободата да създаваш е най-голямото изживяване в живота, а Postal ни даде това, така че съм благодарен на всичките ни фенове и тези, които ни подкрепяха, THANKS!"

Rayman 3

Автор: Freeman

Имало едно време едни Lums. Имало хармония, любов, мир. Скуууукааа. После дошъл черният Lum и превърнал всички червени Lums в Hoodlums. Светът се изправил пред огромна опасност.

После дошъл и Rayman...

Това в общи линии е историята. То какво ли повече и да се очаква от игра предназначена за индивиди на видима възраст между 5 и 10 години. Но да не навлизаме в дълбоки социологически анализи, тук сме за друго. В случай, че не си попадал досега на малкото симпатично „човече" с откачащи се ръце, моля запознайте се – всичко това на околните снимки е Rayman Трети. Независимо от лекомисления си вид малкият герой е истински боец. Скачащ и тичащ конзолен боец. И понеже мястото ни е малко ще зарежа опитите си да се правя на идиот, представяйки си, че насреща ми седи бебе с близалка. Не ми се отдава днес. Да караме по същество.

Какво да очакваме?

10-15 часа игрално време, като за начало. Време, през което ще подскачаш, тичаш и воюваш в приказния свят, нуждаещ се да бъде спасен от лошите. Като казах воюваш имах предвид **point-based** комбо системата, както и разнообразните способности и сили на Рейман, върху които щяла да се крепи екшън-частта, според дизайнерите. В третата серия, твърдят те, щели да властват битките. Сега играчът разполагал с много повече мощ, респективно – ще има много повече врагове, които да го нападат ЕДНОВРЕМЕННО. Худлъмите са много и са всякакви видове – те са армия, организирана в различни постове и специалности. Рейман никога няма да знае, какво още го очаква. Може да е стрелец, който ще го „отнесе" от огромно разстояние, а може и да е гренадир, въоръжен с бомби самоделки, направени на основата на експлозивна смесица от сливов сок. Худлъмите ще са много добри по засадите. Изкуственият Интелект позволява всеки един Худлъм да мисли независимо, така че дори когато нападат в организирани групи, пак всеки си действа за себе си, което ще ги прави трудно предсказуеми. Те са фанатизирани да спрат Рейман на всяка цена и понякога те прекалено ще се въодушевяват да бъдат зли, бидейки едновременно комично смешни по свой собствен начин – особено когато се щурат несръчно насам-натам, ако бъдат отделени от водача си [между нас да си остане, но това ми прилича на презастраховка на програмистите, в случай, че ИИ не се окаже на това ниво, на което обещават].

Освен екшън, като всяка игра от този род, Rayman 3 ще предлага много от платформения стил на игра, разбирай типичен jump 'n run с елементи на лесни пъзели, решението на много от които се върти около докопването до даден *power-up*, с чиято помощ да изпълни конкретната си задача.

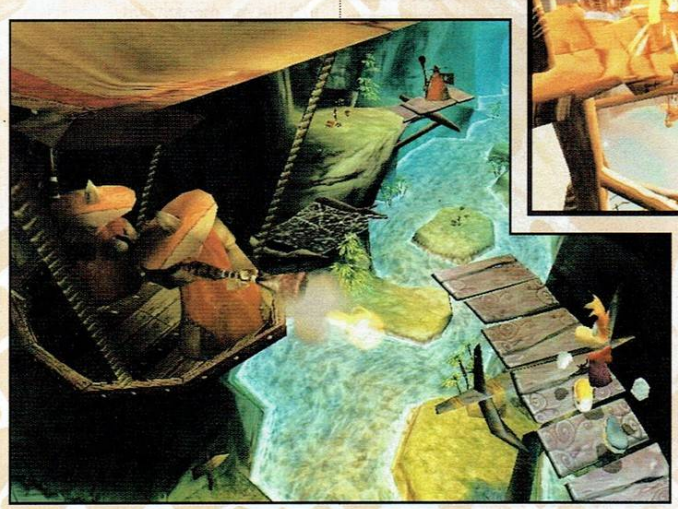
Например първият голям *power up*, на който играчът ще да се натъкне, ще му позволи вместо енергийни кълба да пуска вихри [ако си мислиш, че на мен ми е по-ясно, отколкото на теб – жестоко се лъжеш], които смаляват враговете. Важно е играчът да се сети, че освен вразите те биха могли да смалят и спираловидните платформи, на чиито връх трябва да стигне. По-нататък ще има и специален хеликоптеров power-up, който ще трансформира ръцете на Рейман в перки, както и много още други.

Характерно за игричката е присъствието на клошарски елемент – по нивата ще има разпръснати скъпоценности, които бързо трябва да се съберат. Колкото по-бързо, толкова повече точки. Колкото повече точки, толкова повече точки. Муахаха! Не бе, има резон в тая работа – идеята е, че точките ще ги използваш за отключване на секретни нива.

Като казах нива, светът – освен, че ще е шарен – ще е разнообразен и забавен. Играта започва с нощ в гора, изпълнена с гигантски светещи гъби, а към края на играта Рейман вече ще е пропътувал през сума ти откачени места – светещи храмове, пустеещи земи с кости, изстрелващи се от изгарящите пясъци, мрачни мъртви земи, пълни със забравени каменни богове, фабрика за Худлъми, задействана от странни машини; минимум през едно еуфорично пътешествие в ЖП тунел, в което фънки бийтовете ще съпътстват нашия герой, докато шеметно се прехвърля от една релса на друга и т.н. Това са малка част от местата, през които ще мине Рейманчо.

Предвид скорошното излизане на играта, написаното ми се вижда предостатъчно. След няма и месец ще можем да и се насладим. Тези от нас, които са малки деца, разбира се. Както и тези, на които хия не им и пука, че вече не са.

Производител:	Ubi Soft
Разпространител:	Ubi Soft
Жанр:	Екшън/Приключение
Сайт:	www.ubi.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Големи



workshop.headoff.com

Galactic Civilizations

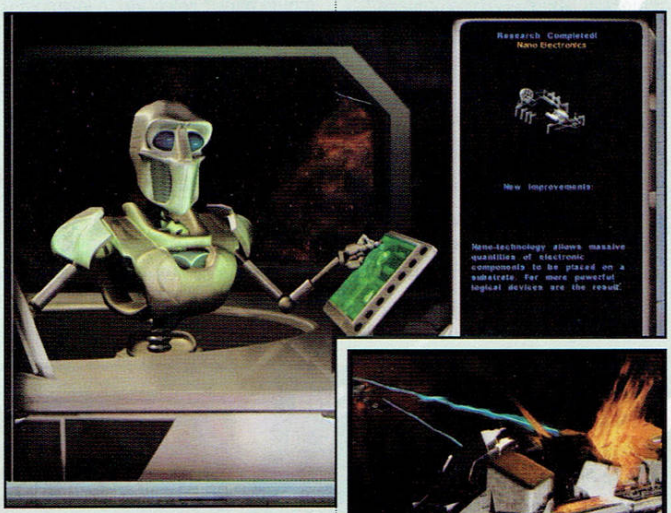
Автор: Snake

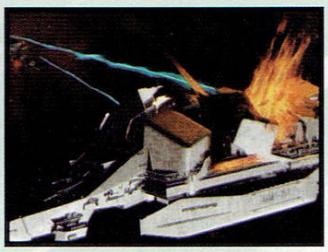
Производител:	Stardock
Разпространител:	Stardock
Жанр:	Походова стратегия
Сайт:	www.galciv.com
Дата на излизане:	Март 2003
Очаквания:	Средни

Във времето, когато овлажнелите от умиление погледи на цялото световно геймърско войнство са отправени към Master Of Orion III шансът друг потенциално качествен представител на жанра „създай си своя галактическа империя" да бъде пропуснат са повече от сериозни. Аз принципно такива игри не играя, но водеи единствено от желанието да поправя тази несъмнена несправедливост, а и подпомогнат в решението си от началството, което заби показалец в един скрийншот изпълнен с малки шарени спейсшипчета и благо ми се усмихна, се заех да разуча за какво става въпрос. В края на краищата галактиката е достатъчно голяма за повече от една космическа походова стратегия, нали?

GC се оказва директен римейк на игра със същото заглавие, появила се доста преди оригиналния Master Of Orion за OS/2. Нещо повече, играта се подвизава с доста добра слава в средите на дъртите геймъри, така че създателят ѝ – Брад Уардъл – решава да конвертира идеите си за някоя по-актуална операционна система.

Както си му е ред в подобен род игри действието се развива в далечната 2178 година, когато човечеството е изобретило хипер пространствения двигател и се е юрнало да завладява нови и непознати звездни системи. Разочароващо. Щеше да се получи доста по-иновативно, ако действието се развива 4000 години преди новата ера, човечеството току-що е изобретило колелото и иска да завладее нови и непознати звездни системи, ама не може. Както и да е. Не особено изненадващо тераните се натъкват на сериозна цифра извънземни цивилизации, които също по някое време са изобредили хиперпространствения двигател и





също завладяват наред. Те това е историята на играта. От теб - във корс - се очаква да си създадеш раса и да го набуташ един едър хиперпространствен на конкуренцията. Набутването – ез южуъл – може да стане чрез военна мощ или чрез дипломация

В началото на играта ще можеш да моделираш расата си, разпределяйки разни точки върху основните ѝ показатели. Така например, ако сложиш две точки на „скорост" твоите кораби ще се движат с двадесет процента по-бързо. Ще трябва да си избереш и принадлежност към една от деветте налични политически партии, съответстваща на стила ти на игра.

Членството в Мирната партия ще ти осигурява бонуси към дипломацията и спонтанно повишение на цените на всякакъв вид военна продукция.

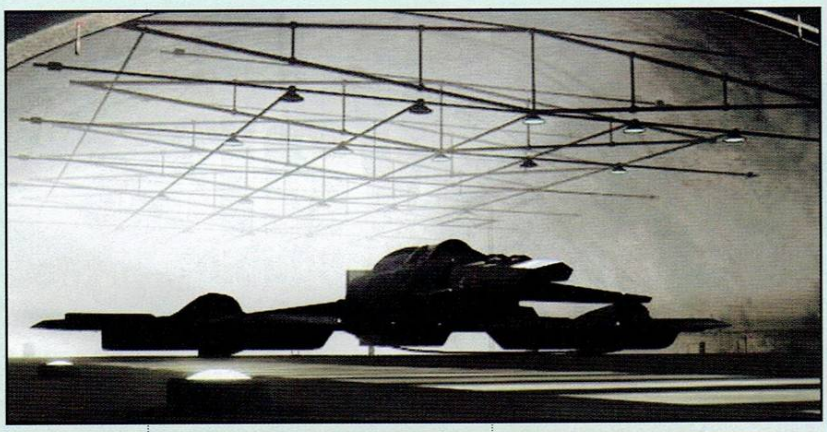
Търговската партия ще подобрява търговията и шпионажа ти.

Технологическата партия пък... абе, схващаш картинката, предполагам.

Последните ти два избора, преди да поемаш по пътя към императорския трон ще бъдат размерът на галактиката, която да приюти завоевателските ти амбиции с количеството обитаеми планети из нея и вида на опонентите ти. Забавното в случая е, че можеш не само да определяш основните характеристики на гадовете, срещу които ще се възправиш, но и да даваш имена на създадените от теб раси. Иначе в хода на играта из галактиката ще се нароят и множество по-малки цивилизацийки, които – в зависимост от многобройни фактори – ще ти помагат или ще те тормозят.

Когато приключиш с техническите подробности ще се озовеш в открития космос и ще трябва да започнеш с разпращането на колонисти към подходящите за завладяване местенца. Опонентът ти ще прави същото. Както си му е ред ще можеш да управляваш колониите си и да рисърчваш всякакви забавни сайфай джаджи със засукани имена. Освен на планетарната повърхност разни хубосии ще намираш и из космоса, във вид на различни аномалии, даващи бонуси на отделното ти, достигнало до

тях корабче, или на расата ти като цяло. За усвояването на най-различните видове ресурси във вакуумната пустош ще се наложи да строиш космически станции. Последните в хода на играта ще могат да бъдат ъпгрейднати до Звезди на смъртта, унищожаващи цели планети.



Така неусетно стигаме и до битките. Дипломацията е хубаво нещо, но при създаването на една империя рано или късно се настъпва моментът, когато корабите ти трябва да кръстосат фазери с противника. Това е един от доста важните аспекти в играта и Брад Уардъл е крайно горд с начина, по който го е реализирал: *„Много е простичко. Същото като с квадратчетата в Civilisation. Всеки кораб си има определено количество точки живот и може да бъде поправян в родната си база. GC силно се различава от Master Of Orion, където трябва да взимаш тактическо решение за всеки отделен изстрел. В края на краищата ти си лидер на цяла цивилизация, не можеш да си отговорен за всяко торпедо. В CG щом два кораба се срещнат единият винаги бива унищожен. Като в шаха. Корабът-победител печели и точки опит, подобрявайки шансовете си в бъдещите битки.“*

Правилно. Що да се оливаме с тактически маневри, наистина

Наред с останалото GC ще ти предложи и морална скала, в зависимост от която да се определя репутацията ти. Грубият подход към туземното население, примерно, понякога може да доведе до бърз технологичен напредък на дадената планета, но ще доведе до заклеймяване на расата ти като лоша. Което пък ще повлияе на начина, по който другите цивилизации ще се отнасят с теб. Репутацията ти ще има особено важно значение и при гласуванията на Съвета на Обединените планети. Колкото по-влиятелен си, толкова повече подкрепа ще срещаш. Така например в началото на играта планетарното обстрелване ще бъде строго забранено от Съвета. Ако си достатъчно могъщ обаче, с течение на времето, ще си осигуриш отмяна на тази забрана. Можеш разбира се и изобщо да не се присъединяваш към този Съвет и респективно да не се съобразяваш с правилата му, но по този начин ще останеш извън гигантския междугалактически пазар и ще имаш сериозен проблем с търговията. Във всеки случай дори и да решиш да пренебрегнеш Съвета ще трябва да обръщаш сериозно внимание на Сената, управляващ собствената ти цивилизация, така че наред с битките ще трябва да играеш и на политическата сцена.

Толкова за геймплея. Предварителните материали упорито мълчат относно аудио-визуалните прелести на играта, но ако следвам логиката на тясната зависимост в израза „аудио-визуална“, това, което виждам от снимките ме кара да си мисля, че озвучението ще е трагично.

Което нищо не значи, разбира се – наблюдавайки истерията, която се вихри в редакцията около Master Of Orion III и предвид факта, че и тя не е нещо особено в това отношение, нищо чудно в момента да си правя майтап с един бъдещ хит.

НОВИНИ

От игра към филм: "Mech Warrior"

Продуцентът Дийн Девлин ("Осмокраки гадини", "Денят на Независимостта", "Патриотът") е подписал договор за продуциране на филм, базиран на популярната игра "Mech Warrior". Paramount е в преговори за изкупуване на правата от Wiz Kids.

Девлин планира филмът да изглежда като $150 милионна продукция, като всъщност бюджета ще е под $100 милиона.

Във филма едва ли ще може да се пресъздадат такива тактически сблъсъци, но най-вероятно филма ще има силна история и впечатляващи "Mechs" (прякора на самите роботи). За повече информация – посетете сайта на IGN, където може да намерите новини за още подобни проекти.

От филм към игра: "The Hulk"

Базирана на филма, "The Hulk" ще проследи историята на зеления гигант и битката му с неговия противник, известен като Лидера. Последният иска да създаде армия от супервойници, използвайки гама-енергията на Хълк и убеждава професор Крауфорд, колега и приятел на Брус Бенър (Хълк в човешкия му облик) да го предаде и да открадне силата му. Брус и съответно Хълк ще преследват Крауфорд по улиците на Сан Франсиско, за да сложат край на всичко това. Ето и какво може би ще видим в играта:

Два стила на геймплей – като Брус, или като Хълк

30 огромни, високо детайлни мисии

Напълно интерактивна околна среда – всичко, което е в нея може да се използва, или взриви.

Някой от старите врагове на Хълк като Flux, Rampage и Half-Life

Озвучаване от актьорите от филма – Ерик Бана като Брус

25 различни атаки – Sonic Clap, Gamma Slam и прочие.

Най-дългото пътуване се проточва

Фирмата "Funcom" откликва на молитвите на геймърите

"The Longest Journey" беше една от най-добрите адвенчър-игри през последните години. А днес "Funcom" обяви, че скоро играта ще се сдобие и с малко братче, или казано иначе – дългоочаквано продължение Работното му заглавие е "The Longest Journey 2". Работата по проекта вече е започнала под ръководството на "ключови фигури, разработвали оригинала".

Стана известно още, че "Funcom" работят върху нова онлайн-мултиплеър игра от 9 месеца насам и информацията е, че "първото впечатляващо демо е вече почти готово". Компанията смята "да изведе жанра до нови висоти, по отношение на обстановка, графика и геймплей." Очаквайте нова информация в най-скоро време.

Driver става на филм

"Infrogrames" размисля за даване на правата в/у Driver на Constantine Film.

"Infrogrames" обяви официално, че дава правата за филм по Driver на Constantine Film. Филмът ще започне да се снима през 2003. Джеймс ДеМонако, Тод Хартан и Джеймс Роди (Парламентьорът) работят по сценария, а Пол Андерсън (Заразно Зло) ще е режисьор.

"Заинтригувани сме да видим как Driver ще се появи на големия екран.", казва Мартин Едмондсън, главен мениджър и изпълнителен директор на "Reflections Interactive". "Почитателите на Driver са нараснали през последните 3 години, защото играта комбинира завладяващ екшън и добра история. Това си е предпоставка за хитови игри и/или страхотни филми."

workshop.headoff.com

Star Wars
Knights of the Old Republic

Автор: Freeman

Този път, съвсем умишлено, ще започна малко по-иначе:

- *Knights Of The Old Republic се разработва от Bio Ware (Baldurs' Gate)!*
- *Knights Of The Old Republic, до момента, е забавена с повече от шест месеца! Защо ли?*
- *Knights Of The Old Republic ще бъде ОГРОМНА!*
- *Knights Of The Old Republic има амбициите да стане най-доброто RPG ЕВЪР!*
- *Knights Of The Old Republic графично е почти готова, арт-екипът е приключил с по-голямата част от работата по изграждане на моделите и анимациите, остава да се доизпипат детайлите, за да се достигне високия стандарт на качество, към който екипът се стреми. Целта е визуално играта да бъде ПОРАЗИТЕЛНА!*
- *Knights Of The Old Republic-персонажите ще разполагат с над 50 „кокала", които могат да бъдат независимо анимирани. Това включва кости на ръце и крака, гръбначен стълб, ключици и дори фалангите от пръстите на ръцете, също така 13 кости в лицата на героите, в допълнение на мърдащите се очи и клепачи, позволяващи голям диапазон от изражения. Героите са анимирани на ръка; всяка част от тях е внимателно позиционирана през всяко действие, за да можем да се насладим на реалистични и изразителни анимации.*
- *Knights Of The Old Republic е играта, която ще предложи пълен набор от уникални анимации за близък бой. Героят ще изглежда много различно, когато се бие с единична сабя и с двуостър вибро-меч. Един средностатистически герой разполага с повече от 160 различни анимации, а някои от героите ще имат и свои собствени – уникални анимации!*
- *Knights Of The Old Republic ще има повече филмчета, отколкото всички игри на Bio Ware ВЗЕТИ ЗАЕДНО!*
- *Knights Of The Old Republic е нелинейна, като сериите Baldur's Gate, и ще има висок коефициент на преиграваемост – поне 3 или 4 пъти, докато изгледате всички филмчета.*
- *Knights Of The Old Republic разгръща фабулата си върху 8 планети, между които Tatooine, Dantooine, Kashyyyk (планетата на Уукитата), но ще има и две напълно нови за вселената Star Wars планети - Taris и Manaan.*
- *Knights Of The Old Republic ще предложи над 250 000 думи записан диалог, а броят надвишава половин милион, като прибавите описанията на предмети, сили, умения...*
- *Knights Of The Old Republic ще предложи над... хиляда уникални куеста (и разклонения на сюжетните линии), озвучени от професионални актьори.*

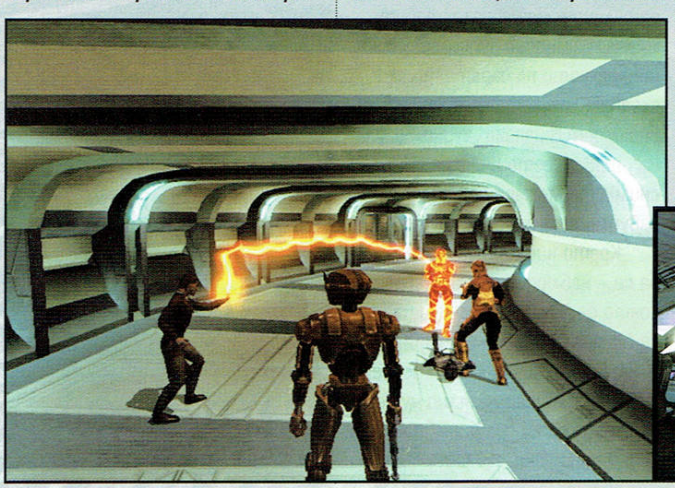
Производител:	Bioware
Разпространител:	Lucas Arts
Жанр:	РПГ
Сайт:	www.bioware.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Огромни

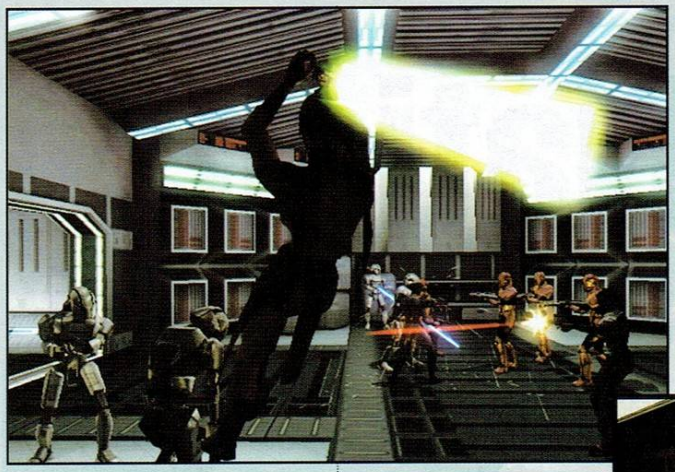
Добре, след като привлякох вниманието ти, да преминем към останалата част.

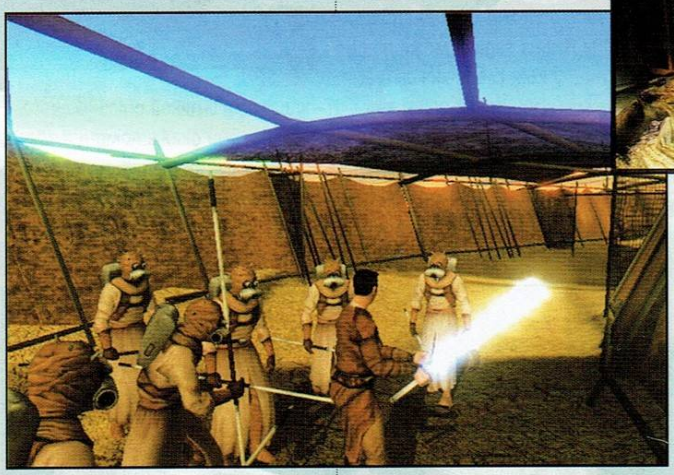
Това, с което безспорно трябва да се започне, е **BioWare**. За всеки отявлен почитател на жанра името е икона. KOTOR ще е първото RPG във вселената на *Star Wars* и амбициите на екипа са новото им отроче да смаже понятията ни за ролева игра. На първо място идва историята. Гас Хъдсън от **BioWare** я определя като „грандиозна": „Ще можете да разговаряте с всеки персонаж в играта, ще намирате нови приятели, които ще се присъединяват към вас и ще дотигнете колосални висини в овладяване на Силата." - разказва Хъдсън.

Едно е ясно, **BioWare** ще се опитат да ни предоставят едно кинематографично Star Wars игрално изживяване с респектиращо ниво на детайлност и чувство за дълбочина на игралната вселена. Всеки персонаж ще движи устните си в синхрон с речта, ще мърда очи и клепачи, ще гримасничи, ще жестикулира и ръкомаха с добре оформени ръце и длани. Героите ще имат богат репертоар от озвучени диалози – дори извънземните.

Ставайки дума, в играта ще бъка от всевъзможна нечовешка пасмина. Една част от многобройните раси са вече срещани, но още повече ще са съвсем новите. Примерно *The Selkath* – делфиноподобни двукраки, от свят, почти напълно покрит с вода. Те са построили плаващ град – център за техните интерпланетарни посетители, който по някое време ще ти се наложи да изследваш, след което ще се спуснеш и под водата – към истинските им обиталища.







Действието в KOTOR е ситуирано 4000 години преди Галактическата Империя, когато двама млади джедаи тъкмо са довели Републиката до победа във война срещу The Mandalorians. Вместо да бъдат посрещнати като спасители обаче, те се връщат начело на огромен флот – като завоеватели. Нещо ги е обърнало към Тъмната Страна. Републиката е изправена пред нова, по-голяма заплаха...

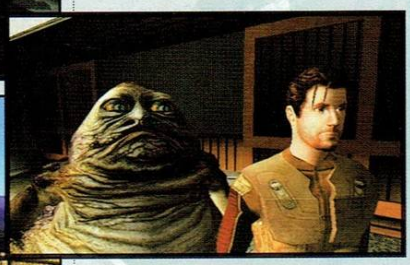
По това време ти си начинаещ джедай, но с разгръщането на историята ще расте и мощта ти, а заедно с това и изкушенията теглещи те към Тъмната страна...

Дали ще завършиш като добър Джедай или Тъмен Лорд на Sith, зависи единствено от теб, от действията и поведението ти по време на игра. Според това накъде клониш в светло-тъмната скала ще се определя и начинът, по който ще ти отговарят NPC-мата.

„За нас е удоволствие да позволим на играча наистина да променя своя свят чрез действията си. Към края на играта ще сте събрали достатъчно мощ - било от Светлата или Тъмната страна - та цялата галактика да се влияе от пътя ви" – споделя Гас Хъдсън.

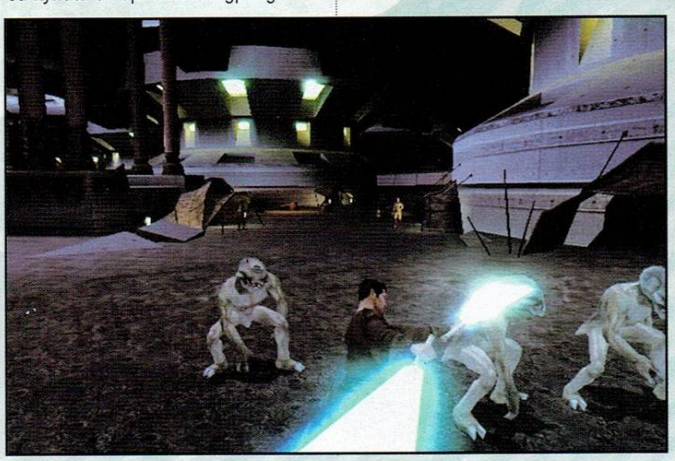
Говорейки за действия – нещата, които ще се наложи да правиш в света на KOTOR са изумителни като разнообразие. Ще има космически сражения, двубои с лазерни мечове, битки срещу стотици врагове и чудовища, игри с карти и други мини-игрички, рейсинг-състезания, лов на престъпници, контрабандна търговия и преследвания. Ще можеш да проникнеш в най-злата зла организация в галактиката и да изучиш тайните ѝ. Ще можеш да си купиш смъртоносен дроид-преводач, да се спуснеш в дълбините на най-големия океан в галактиката, където ще се срещнеш с нещо толкова ужасно, че е подлудило предишните изследователи. Ще можеш толкова много неща, че първото нещо, което трябва да направиш, след като прочетеш статията, е да ми пратиш стек бира, поради щото ти разказвам всичко това и ми текат лигите.

Героят ти ще може да изпо-



лзва голям спектър от оръжия, включително и такива за близък, допълнени с повече от 50 джедайски умения. Начините да напляскаш лошите са много. Можеш да използваш вибромеч, специална брадва или лазерната сабя, за да приготвиш продуктите за китайската си кухня на лентички; или пък да ги отстрелваш отдалеч с бластери и всякакви други пушкала; в краен случай можеш да постелеш пътя на преследвачите си с гранати, термо-детонатори и прочее забавни сапьорски джаджи. Както е типично за Star Wars, в суровия екшън често ще се вплитат специфичните романтични моменти и спойката между тях ще ти припомни причината, поради която си фен на тази вселена. Разработчиците – по собствените им думи – са се опитали да вложат всичко, което един Star Wars фен си е мечтал да прави в една единствена игра.

И това, струва ми се, е един прекрасен финал за тази статия.



НОВИНИ

"Това е страхотна възможност да развием Танър (главният герой) в запомняща се филмова фигура.", казва Джерьми Болт, продуцентът. "С Танър и Тобиъс Джоунс, можем да създадем два пълнокръвни и в същото време иронични герои."
Constantine Film е една от водещите (и независими) филмови компании в Германия.

Ground Control 2 в разработка

"Massive Entertainment" ни кани отново във вселената на една от първите истински (и най-добри) 3D стратегии в реално време

Докато днес е нормално да видим 3D стратегия в реално време сега, преди 3 години не беше така. Имаше няколко със свободна камера и управление, което наистина действа, но повечето бяха вариации на тема 2D спрайтове. Една от първите игри, използваща напълно свободна камера беше Ground Control. Сега "Massive Entertainment" се надява да надмине да надмине първата част с продължение, което не беше очаквано. Ground Control 2: Operation Exodus ще ни представи ново поколение графика в едно заглавие, което ще изисква мислене и бързи рефлекси.

Pro Beach Soccer

Wanadoo иска да ритне пясък в очите ви. Компанията е решила да издаде игра с плажен футбол.
Pro Beach Soccer. Разработена от PAM Entertainment за Xbox, PS2, PC и GBA, Pro Beach Soccer ще бъде несъмнено с аркаден подход към новооткрития спорт. Ето и някой от обещанията:
Просто управление, въздушни двубои и маневри, вечерни и нощни игри, анимирани лица, анимирани коси, 7000 полигон на играч, аркадни и реалистични игрални модове, мулти-плейър за двама играчи на един екран.
Правилата на плажния футбол се различават от тези на тревния му двойник. Теренте са едва 37 на 28 метра, срещите са разделени на три 12 минутни полу-времена, и отборите са само по пет играча. Други малки разлики са липса на лимит при смените и липса на стена при наказателен удар. Много по-бърз от обикновенния футбол, плажният сокър има своето място сред аркадните игри. Повече информация за играта ще има, когато наближи датата на излизането през Май.

Syberia 2 обявена

Продължението на миналогодишната приключенска игра се очаква през есента.
Microids не изненадаха никой с обявяването на продължението на Syberia, творчески озаглавено Syberia 2. Играта се разработва в момента и ще продължи от там, откъдето предишната свършва, но поема в изцяло нова посока. Кейт сега е трансформиран от главния преследвач на Хан в негов основен поддръжник в опитите му "Да измине пътя до твърдата земя на мамонтите."
Играта ще е с подобрен графичен енджин, по-добри анимации и революционна система за провеждане на диалог.

Sims Superstar

Направете място на диаграмата с продажбите – Максис се завръща с още един Симс. Определен за излизане този Май, Sims Superstar най-накрая ще ви позволи да следвате своя Сим и на работа. Въведен е нов показател – известностт. Той ще ви позволява да проследите изкачването си по пътя на супер- модел. Играта включва нови герои – от модни дизайнери, до музикални продуценти и филмови режисьори. Пътят ви към Звездите ще започне с подписване на договор с агент, след което следва и бляскава (зависи от вас, разбира се) кариера. В

workshop.headoff.com

Rise of Nations

Автор: Damond

Откровено казано, не съм любителка на RTS-и. Омръзна ми да слушам за **Age of Empires** и да гледам по мониторите разнообразните й клонинги. Към настоящото, поточно – бъдещо заглавие, подходих със солидна доза скептицизъм, докато не чух вълшебните думички - **Civilization II, Colonization**! Част от екипа, създал тези икони в гейм-индустрията, разработва и **Rise of Nations**.

Очертава се интригуваща игра, базирана на реалновремевите стратегии като **Empire Earth** и споменатата **AoE** и взела някои черти от походовите такива. Играта е в основата си традиционен RTS, включващ City building, събиране на ресурси, дипломация и разбира се – битки.

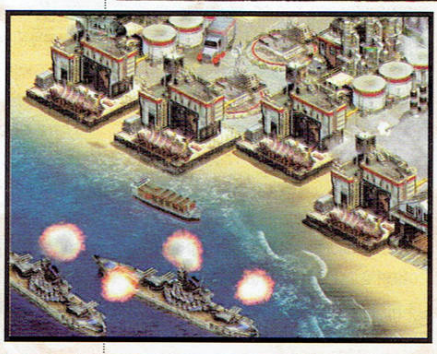
Накратко: в някаква степен тя наподобява **Shogun: Total War,** но е по-развита като концепция.

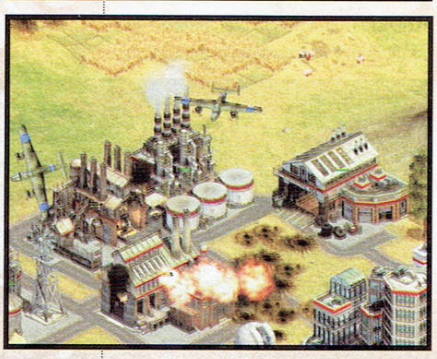
Очакват се над *10 single player* типа игра, в който ще могат да се избират размера на картата, технологичните нива и условията за победа. Тя може да се постигне не само с военни средства, а и чрез развитие на икономиката и науката. За Multiplayer-а и Scenario Editor-а, все още не са изнесени подробности. Интересен тип игра е *Musical Chairs*, който през определени интервали от време ще изхвърля играча с най-малко точки.

Да погледнем най-напред походовия *Conquer the World* режим. Седиш си в новопостроената столица и обмисляш как да прекроиш света. Изпращаш шпиони по съседните територии, със задача да проучват, раздаваш заповеди на главнокомандващите за пренасочване на армиите от една локация към друга и подготвяш първата си битка. Ресурсите са до болка познати – храна, дърво, злато, метал и... още 32 уникални. Всеки от тях дава някакво предимство - диамантите допринасят за развитието на търговията, конете помагат за фермерството, коприната увеличава броя на градовете, които могат да се построят... Свикналите на върволиците селяни, щъкащи от горите и мините до складовете и обратно, да забравят за тези гледки. Когато работниците достигнат определената бройка просто си остават там, а суровините се трупат ли, трупат. Абсолютна идилия, далече от всякакви идеи за rush. Все пак добрият стратег прекарва повече време на масата с картите, отколкото на бойното поле. След изпълнението на тази толкова важна задача може да се пристъпи и към класическия real-time режим. При всеки опит за завземане на нова територия ще трябва да се воюва - ако няма враг, с разположилите се там варвари. Противникът се грижи за хората си - види ли многобройната ти, добре въоръжена войска, превишаваща два пъти неговата, се оттегля скоропостижно, зарязвайки всички благини в района. Ако случайно наблизо се намира и някой съюзник, той може да ти окаже помощ или направо да постави армията си под твое командване.

Производител:	Big Huge Games
Разпространител:	Microsoft
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.microsoft.com
Дата на излизане:	Април 2003
Очаквания:	Големи

С времето столицата нараства - урбанизация му казват.





Всеки град ще притежава разнообразни постройки, с увеличаването на които ще се разширяват и границите му. Целта е да се завладее по-голяма площ чрез построяването на повече градове и завземане на вражеските. След покоряването на чужд град ще съществува период на асимилация, през който противникът би могъл да си го върне обратно чрез бърза контраатака.

Дотук добре - войни, унищожение, цели области в руини... Харесваш си нещо и го приобщаваш към владенията си. Но да си припомним добрата стара Цивилизация – как чрез дипломация и принципа „Което не става с пари, става с много пари" се завладяваха цели държави, докато лидерите им се почесваха и се чудеха откъде им е дошло. Става

дума за развитие на науката, на икономиката, увеличаване на населението. Това може да се окаже чудесно решение за заклет миротворец (разбирай автора :). Разбира се, ще могат да се строят и Чудеса. В много игри те имат изключително важно значение за победата - построй ги, запази ги и спечели. От тях ще се печелят много бонуси, както китайската *Terra Cotta Army*, даваща по една нова единица на всяка минута. За всяка ера ще има по 2 уникални Чудеса, които могат да се правят само веднъж, следователно най-бързата нация печели.

Като заговорихме за наука и Цивилизация - ще присъства технологично дърво, разделено на 4 области: *Military*, *Commerce* (увеличава ресурсите), *Civic* (дава по - силни граници и повече градове) и *Science* (намалява цената на всички останали технологии). Според един от създателите Brian Reynolds, за да се стигне напр. до Средновековието ще трябва да се развият три технологии от *Science*, 2 *Commerce* и 1 *Civic*. По желание може да се мине и без военните.

Напредналите нации се сдобиват с нови оръжия, ъпгрейди на единиците, по-ефективно усвояване на ресурси и победоносно крачат през вековете... преминавайки от ера в ера. Ерите всъщност са 8: *Ancient, Classical, Medieval, Gunpowder, Enlightenment, Industrial, Modern* и *Information*.

Но какво е водачът без своя народ? Хората, които ще го следват воля и в мир, и във война и ще процъфтяват под мъдрото му ръководство? Доброволно ще бъде - има кой да се погрижи за това. Ще може да се избира между 18 нации - от японци през инки до нубийци. Всяка ще има своите предимства: напр. *British Power of Empire* дава бонус към търговията, увеличава производството на кораби и противовъздушната защита. Всяка страна ще е със свои уникални единици - японски самураи, римски легиони, монголски номади, френски гренадири.

Някой от по-необичайните единици ще са *Fireships* – онези остарели вече кораби, които се напълвали с експлозиви и се изпращали в сърцето на вражеската флота, където се взривявали. По време на Индустриалната ера могат да бъдат ъпгрейдвани до по-смъртоносните *Submarines*.

Flamethrowers – огнепръскачките вършат чудесна работа срещу окупирани от противника сгради. Доверявайки се на разработчиците, чакам с нетърпение изпаднали в паника живи факли, скачащи от прозорците.

Ако разгледаме screenshot-овете се очертава доста добра графика – 3D терен, изпипани детайли на единиците, различни анимации за всяка нация, както и доста ефектни експлозии. При попадане на единиците зад някое препятствие, те се оцветяват в червено за по-лесното им откриване и селектиране.

В заключение... има игри, които остават завинаги в летописите на геймърската история. Дали тази ще успее да обедини двата вида стратегии и феновете им? Може би...

новия ви живот ще сте заобиколени от тълпи фенове. Ще има и икономи, масажисти, готвачи, които ще ви помагат да се справите с целия стрес. Включени са и нови забавления – като симулации на скокове с парашут. Като върхна точка в лукса е и възможността да отидете на кални бани в някой курорт.

Премиера на "Къщата на Мъртвите"

15 Февруари. Дъждовна нощ във Сан Франциско; този вид дъжд, които замъглява зрението, превръща улиците в кални басейни и кара да чувстваме кожата си жилава и мъртва. Перфектно време за зомбита. Перфектно време за премиерата на първия за хилядолетието окончателен филм за зомбита, Къщата на Мъртвите на режисьора Уве Бол.

Базирано на чудесната серия от светлинно стрелкови игри на СЕГА, премиерата на филма беше във сряда вечерта на независимия филмов фестивал във Сан Франциско. Филмът беше прожектиран пред отзивчивата тълпа във Galaxy 4 Theater.

Къщата на мъртвите е класическа история със зомбита, където стотици от тях преследват група нещастни хора, решили да си направят купон на остров, наречен доста зловещо: Островът на Смъртта. Базиран компютърна игра, филмът предлага стрелба, експлозии и много кръв.

Четиримата конника на апокалипсиса

Краят на света идва и този път по вина на 3DO! Те ще доведат четиримата конника на апокалипсиса към следващото поколение конзолни и PC игри. През последните няколко седмици те представяха всеки един от носещите гибел на уеб-сайта, посветен на играта. Днес те разкриха последното парченце от пъзела с Чумата, последният конник, който ще дойде на земята, според Книгата на откровението в библията.

Тя е проститутка и не желае нищо повече от това да влоши епидемията. Старата поговорка *"От далеч добро, но и далеч от доброто"* й подхожда перфектно. Брилянтна млада дама, но когато се приближите и я докоснете, ще я видите като гниеща и смрадлива, каквато тя в действителност. Може да убие вас и още милиони само с дъха си. Всичко, което трябва да направите, за да научите повече за Чумата и тримата конници преди нея, е да идете на сайта на играта http://www.4horsemen-game.com/.

GTA: Vice City

със сигурност е една от най-добрите игри, украсили каталога на PS2. И според Rockstar и Take-Two, тълпата от PC играчи ще получи и своята версия през Май. PC-версията на Vice City ще е с "подобрени графика и звук, допълнителни копчета за контрол, както и няколко опции за допълнителни настройки на играта.

Bloodmoon Обявена

Светът на Morrowind се разширява отново. Не е достатъчно, че направиха една от най-богатите и дълбоки ролеви игри. Сега Bethesda обявиха втори експанжън за Morrowind – Bloodmoon. Очаква се да излезе през Май и ще позволи на геймъра да преживее нова авантюра миньорската колония на замразения остров Solstheim. Ще може да се присъедините, към която и да е от двете враждуващи страни. Може да помогнете на миньорите да защитят колонията си от атаките на Върколаци или пък да похапнете миньори, ако сте настроени на вълна *Кърваво Пълнолуние*.

Bloodmoon носи и разнообразие в терените. Няма ги вече пепеливите, наводени от дъждове равнини на Vvardenfell. Вместо това ще скитате из земи, покрити от снегове и гори.

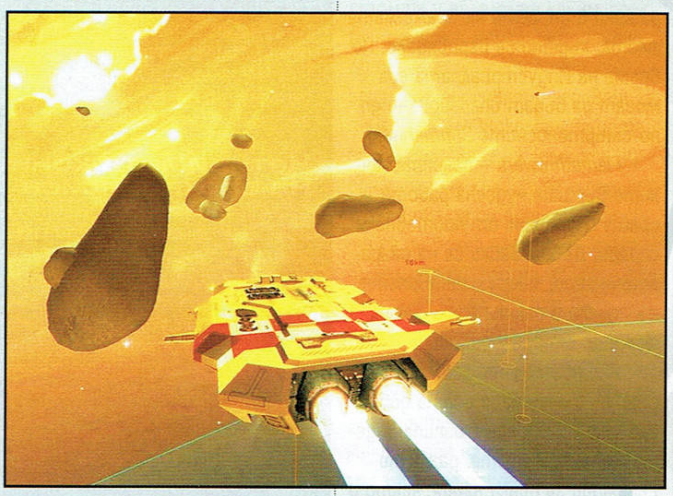
workshop.headoff.com

Homeworld 2

Автор: Freeman

Повече от три години ме делят от времето, когато на бял свят се появи играта, при споменаването на чието име продължават да ме побиват тръпки.

Въпреки пристрастията ми към редица други игри, и до днес



няма втора, която да ме изпълва с подобен мрачен респект, мирищещ на вакуум и далечни мъглявини.

Просто... Разбираш ли, тя ме дари с усещането за Космос.

Ще ми се точно сега да направя една дълга, много дълга пауза, за да ти дам време да помислиш над това. Но словото на хартия не предполага драматичните паузи, или пък просто аз не ги умея. Ето, сега четеш написаното и аз не знам какво предизвиква то у теб, но ако се опиташ да вникнеш зад простите черни знаци, ако се опиташ да чуеш гласа ми... ще доловиш чистото възхищение.

Homeworld!

Играта която ме смаза с колосалната сила на внушението си.

Може би е най-добре да припомня собствените си думи отпреди 3 години и половина:

„Homeworld ще ти покаже един Космос, облечен в поезия, който не се вписва съвсем в представите на астрономите, но за сметка на това е далеч по-красив и вълнуващ. Той ще обагри екрана ти в нежни огнени цветове, ще заслепи очите ти със светлината на близки слънца, ще погали взора ти с мекотата на облаците космически прах и приказни мъглявини. Този космос ще влее музика в слуха ти, музика сякаш изтръгната насила от Божествената арфа и отмъкната от Създателя, за да можеш ТИ да ѝ се насладиш...“

Не би трябвало да е трудно да се досетиш, че сикълът на Homeworld се нарежда в челото на листата ми от топ-заглавията, трепетно очаквани тази година. За щастие наскоро се появиха и първите по-любопитни факти, с които сега ще имам удоволствието да те запозная.

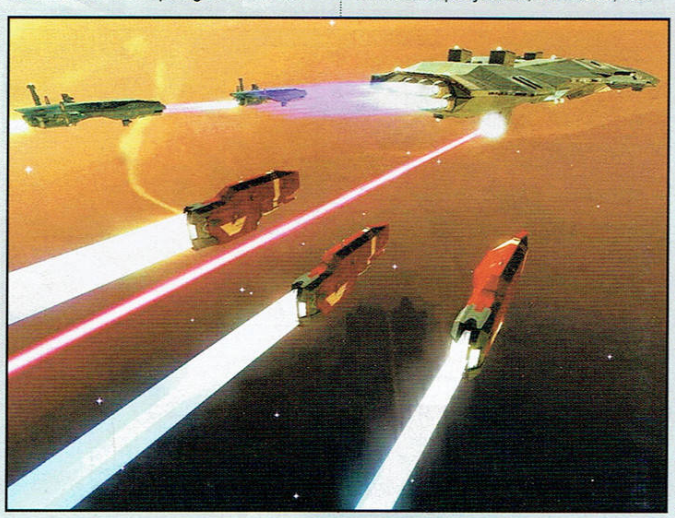
Ще започна с най-радостната новина – самотата и великолепието на Космоса ще са все така осезаеми.

Атмосферата отново ще се твори от странния разказвателен стил и вътре-игрална кинематография (in-game cinematics), правещи всичко в играта да изглежда още по-космическо и епично, неземно.

„Това ще ни позволи да разкажем историята, без да се наруши илюзията за различна реалност“ - обяснява Джошуа Москерия, водещ дизайнер на проекта.

Игралите Homeworld знаят какво означава това. Без да прибягват до индивидуални главни герои, Relic обрисуваха сложната картина на Кушаните и желанието им да намерят истинския си дом, откъдето са били прокудени преди много векове. Homeworld успя да *оживее* чрез употребата на отличен диалог, добре анимирани сцени и изумителна мрачна музика.

Разработчиците все още държат езиците си зад зъбите относно фабулата, но това, което се знае е, че близо 100 години след завръщането на изгнаниците на родната планета, Хийгара – време достатъчно, за да се разселят из галактиката – се появява нов враг. Раса наречена Вайгир.



Производител:	Relic
Разпространител:	Sierra
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.sierra.com
Дата на излизане:	Юли 2003
Очаквания:	Големи

За разлика от предишната част двете раси ще са осезаемо различни, унифицирани.

Вайгирците ще имат съвсем различни кораби и напълно отличаваща се технология. Съответно и тактиката на игра с двете раси ще е различна. Заимстване на технологии между расите засега не се предвижда.

Говорейки за кораби и технологии, сега му е времето да повдигнем булото и да хвърлим поглед към тях. Част от познатите вече кораби – такива като Ion Frigate и Assault Frigate – но леко модифицирани, ще срещнеш и в Homeworld2, други ще са напълно непознати. Както в предишната част, така и тук корабите ще варират от малки разузнавателни корабчета, до гигантски бойни кръстосвачи. Казах гигантски! Ако в представите ти Heavi Cruiser-а е бил *Голямото Лошо Копеле*, когато погледът ти попадне на Hiigaran Battlecruiser-а дизайнерите обещават радикално да ги преосмислиш. Той ще накара великаните от Homeworld да изглеждат джуджета!

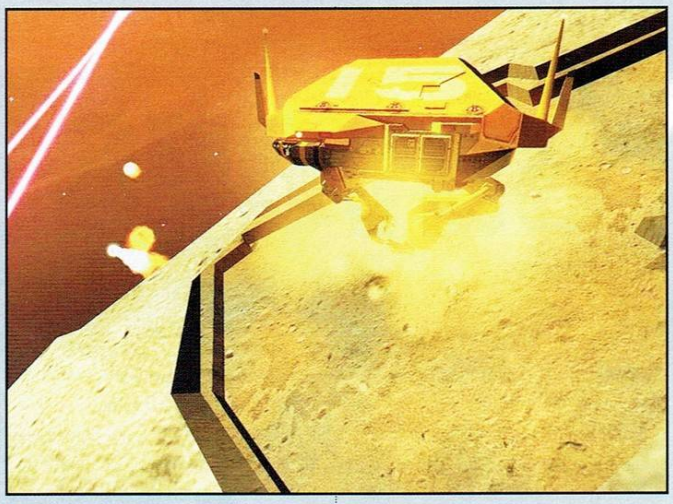
Още по-голямо е Пристанището, подвижна и много скъпа конструкция, позволяваща по-бързо производство на единиците. Няма да разполага с добра защитна система, така че да не му назначиш флота-пазач е все едно

да го подариш на врага.

Но дори Пристанището ще бледнее пред някои от останалите обекти в играта. В информациите се споменава за мистериозна Порта, която значително ще надхвърля габаритите на някои от най-големите обекти, известни до момента. Като се вземе предвид, че последните ще надвишават 6 пъти кораба-майка (това е три пъти размера на кораба-майка във всяка посока,) въпросната *„вратичка"* би следвало да страда от тежки пристъпи на клаустрофобия в космоса.

„Това е еволюция, не революция, Homeworld беше революционен. Сега се опитваме да подобрим играта и да прибавим повече дълбочина и детайл към силните й страни."

Думите отново са на лийд дизайнера на Homeworld2. И наистина, това, от което имаше нужда Homeworld, не бяха радикални промени, а по-скоро доизпипване и изглаждане на ръбовете. Шлайфът на разработчиците най-напред е минал през управлението и интерфейса. Освен че пак ще можеш я залепяш за кораба, камерата вече ще може и да се панорамира, което ще позволи действието да се погледне отгоре и по този начин играта да се играе като обикновена изометрична RTS. Вече няма да се налага да извършваш две действия, за да прехвърлиш контрола от един кораб на друг – най-напред да го откриеш сред мелето и погледнеш, после да го фокусираш. Движението беше друг проблем, с който трудно се свикваше. Обикновеният начин за придвижване беше избиране на кораб и след това преместването му с клавиша M. Общо 2 или 3 действия. Сега просто кликаш в дадена точка от пространството и корабите ще се придвижат до там по хоризонталната равнина. За движение по вертикалата просто задържаш натиснат клавиша на мишката и нагласяш височината. Промяната се плъзнала и в производствения интерфейс. Вече няма да се налага да напускаш общия екран и да се забуташ в строителния мениджър. Сега той е част от игралния екран и строенето и ъпгрейдите могат



да се извършват наред с воденето на битка.

Като цяло промените ще направят играта по-динамична и ще целят да тушират един от най-големите упреци към нея – мудността й.

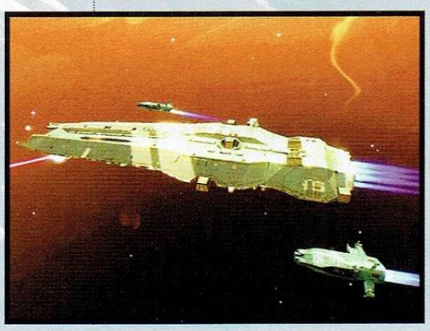
Стъпка в тази посока е и факта, че тук изтребителите – които в първата част обичайно изчезваха от арсенала в крайните фази на играта – сега ще се използват до края. Има множество ъпгрейди, които да ги правят по-добри. Те ще са изключително подходящи за унищожаването на подсистемите на противника. Чудиш се какво означава пък това?

Представи си Star Wars, когато трябваше X-Wing да обезвредят Звездата на Смъртта. Докато големите кораби я обстрелваха, малките се промъкнаха в нея и разрушиха... абе каквото там разрушиха, не знам кво беше, но помня, че имаше голяямо „БУМ!".

Така и тук. Всички големи кораби ще могат да се строят плавателни съдове и ще имат слотове за подсистеми. Когато играчът започне игра, всички тези слотове ще са празни, така че ако иска да строи изтребители, трябва да построи подсистема за изтребители на кораба си. Mothership-а ще може да строи всичко, но превозвачите и корабостроителниците ще трябва да избират кои подсистеми да построят и кои да отхвърлят.

Подсистемите ще

могат да бъдат унищожавани. Ако имаш ескадрилка изтребители и бомбардировачи, а врагът ти разполага с групичка корвети, значи има и устройство за корвети. Ако успееш да го отстраниш, удряш право върху производството им, лишавайки го от възможността да строи единици, които да се противопоставят на твоите.



Наред с изброените нововъведения – за малко да не спомена и повишената интерактивност на средата, позволяваща примерно в облаците космически прах да се крият корабите – играта ще наследи и най-хубавите черти на предшественика си, в това число онази странна връзка, която се създаваше между играч и флотилия, предопределена от възможността флотът да бъде пренасян от една мисия в следваща.

Стига толкова за днес. Мисля, че казах достатъчно, за да се превърне Юли – месецът на официално обявената дата за излизане на Homeworld2 – в един блену-ван месец. Не само защото е свързан с отпуски, ваканции и море. Междувременно с теб отново ще се срещаме, за да те държа в течение за по-интерсните подробности, които тепърва ще стават известни. До тогава.

Както в предшественика му, така и в Homeworld2 ще има флотилии, изградени от няколко различни класа кораби. Те варират от малки и подвижни изтребители, екипирани с всичко от стандартни оръжия до мощни торпеда, до гигантски и бавни, но тежко въоръжени кораби. Те всички трябва да намират място във флота. Без корветните ескорти, които да свалят изтребителите, големите кораби (capital ships) са уязвими от торпеда. Срещу вражеските корвети пък помагат фрегатите, които от своя страна са уязвими от противниковите capital ships. За да е наистина добре смазана бойната машина, играчът ще трябва да открие най-добрия баланс.

workshop.headoff.com

Savage

Автор: Freeman

Производител:	S2 Games
Разпространител:	iGames
Жанр:	Екшън/Стратегия
Сайт:	www.s2games.com
Дата на излизане:	Май 2003
Очаквания:	Големи

Не знам каква ще е третата световна война, но четвъртата ще се води с камъни и пръчки – бе казал Айнщайн. Явно пичовете от S2 са си научили добре урока, защото пост-апокалиптичната картина, която рисуват в Savage, за разлика от повечето „пост"-мотиви в филмите и игрите, на които сме свидетели, навяващи директни асоциации за циганските квартали и околностите на „Кремиковци", ще следва тази философия. А именно - полупримитен свят, в който човекът е просто случайно оцеляло след катаклизма, причинен от самия него, недъгче на природата.

С една дума: **праИСТОРИЯ**

...в бъдещето.

Назад към пещерите - разпръснати малки групички, изгубили спомените и знанията от миналото, въвлечени в отчаяна борба за оцеляване с еволюцията, направила животните извънредно интелигентни и агресивни към неотдавнашните си потисници - човеците. Но ето че се появил Джаразая – непобедимият войн. Постепенно той обединил хората, организирал ги в армия и ги подготвил да станат господари на света. Отново! За зла участ Джаразая имал сестра. Офелия. Феминистично настроена мацка била тая, не й стигала отредената на жените роля на жени и майки и – използвайки дарбата си да общува с животните – все повече започвала да се изживява като Бриджит Бардо. Докато настъпил моментът, в който окончателно се отчуждила от човеците и станала Кралицата на зверовете, предавала им полезните си знания за човешкото общество, научила ги да се организират в армии и ги извела към разкриването на нови „таланти" (магии!), които да използват срещу собствения й род.

Така стихийният допреди конфликт се превърнал в организиран и за двете страни. Развръзката тепърва предстоя, нейде **в бъдещето**...

В бъдещето

Ами, ситуацията е ясна. Имаме конфликт и две противопоставени фракции. Имаме и ограничение в страниците, затова – с пълна газ към инфото.

Какво ще представлява играта?

Savage е мултиплеър ориентирано заглавие. Играе се от два отбора – хора срещу животни.

Концепцията й се покрива с тази на Natural Selection – смесица между RTS и 3D Action.

В началото всички всички играчи (до 64 на брой) ще стартират едновременно в играта като леки пехотни единици с налични оръжия за близък бой и възможност за закупуване на оръжия или приспособления за далечна стрелба. В режим „близък бой" ще се играе от трето лице, при далечна стрелба – от първо.

Всеки отбор излъчва по един командир, който ще играе Savage като RTS и ще вижда картата в изометрична перспектива – подобно на Warcraft. Останалите са бойци и за тях Savage ще си е чист отборен екшън.

Освен играчите ще присъстват и управлявани от компютъра работници. Те ще строят сградите и ще събират единствения ресурс – златото.

Ролята на Командира е да поеме икономическата (да управлява работниците) и тактическата част (да НАПРАВЛЯВА бойците, да им указва waypoint-ве и да им поставя задачи за изпълнение). Командирът е този, който определя какво да се разработва най-напред в различните сгради – технологии, оръжия, екипировка, ъпгрейди, негово е и задължението да разполага защитните оръжения. Както се сещате, бойците не са непременно длъжни да изпълняват заповедите му. Но е желателно! Все пак Командирът има общ поглед върху нещата и преценките му следва да са най-правилните. Ако в твърде много от случаите те не са, останалите играчи могат да свалят настоящия Командир и да излъчат друг. Точно това, до голяма степен, оформя чара на Savage – предизвикателството. Както за Комадира, който ще трябва да наложи авторитета си над съотборниците, сблъсквайки се с обстоятелството, че борави с живи, съответно – непредвидими хора, а не с безропотни, компютърно генерирани марионетки, така и за останалите играчи, на които ще им се наложи да свикнат да се доверяват на Командира си и да работят в екип.

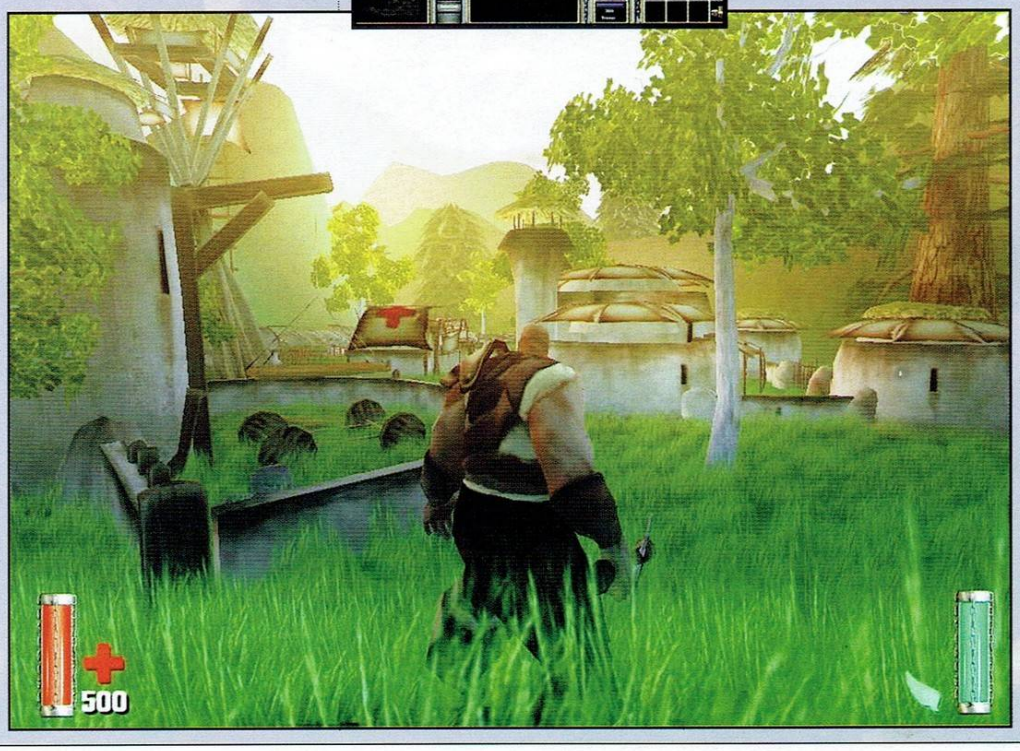
В светлината на последното изречение ярко изпъква хрумването на разработчиците да въведат в играта т.нар. *„групиране"*. Командирът ще има възможно-

стта да групира останалите играчи, точно както би го направил и в стандартна RTS. Нещо повече – във всеки така групиран отряд „Шефът" може да избере нещо като лидер. Веднъж „повишен", въпросният играч получава някои преференции, които ще го направят малко по-силен от останалите (това би могло да бъде повече броня, по-голяма бързина, говори се и за въвеждане на площ на ефективност, в която той да нанася по-големи щети и т.н.).

Това обаче не е единственият шанс на боеца да подобри уменията си. В Savage ще се трупа опит. Нива се качват с убиването на вразите. По реципрочния начин се и губят. При всяко следващо стъпало героят ви ще става малко по-бърз, малко по-силен... малко повече ще заприличва на вас, демек – на ПИЧ :-). Но пък всяка негова смърт ще го даунгрейдва. Така че ще трябва да се внимава – за броени минути всеки може да се срути от пиедестала на славата в калта на ламетата. Муахахаха!...

Комуникацията между Командира и бойците ще се осъществява посредством набор от команди и разработчиците обещават интерфейсът, обслужващ тази възможност, да е доста опростен. Светещи уейпойнтове пък ще указват на бойците посоката и разстоянието до целта, към която Командира ги насочва.

Преди малко стана дума, че в началото всички бойци са еднакви. В последствие, след рисърчване на разни технологии от Командира, всеки играч ще има избор за това какъв тип войник ще бъде и с какво оръжие ще задобрява. Изборът се свежда до 3 класа бойци: ***лек, среден и тежък.*** Първите са бързи и подвижни, но с малко жизнени точки, с преминаването в средния и тежък клас жизнените точки се увеличават, но бързината и подвижността значително се редуцират. От класа зависят видът и броят на оръжията и амуницките, с които ще може да се екипира боецът. Разбира се те струват пари. Всъщност всичко в тази игра струва пари. Всичко – всяка сграда, всеки работник, всеки рисърч и ъпгрейд! И ако сте се възродили в базата, след злополучна смърт, и парите не ви стигат, единственият начин да се въоръжите порядъчно е да похленчите на шефа да ви отпусне от неговите запаси. Тогава на него ще му замига иконка, сигнализираща, че еди къде си, еди кой си се нуждае от кинти. Кликането върху нея е равнозначно на незабавен финансов трансфер към подсмърчащата гнида. Оръжията започват от нискотехнологичните – за близък бой, обикновени лъкове, минават през арбалети и sniper bows и стигат чак до химични ракети, гранати, обикновени и магнитни пушки... има дори нещо, наречено satchel, което го слагате на някоя сграда, за да прави „бум" срещу вразите. Голямо бум. Бум на мах.



Геймплей

Тук ще си позволя да използвам впечатленията на западен колега, имал щастието да играе бетата. Ето какво разказва той:

Влизаме в играта. Незабавно започваме да събираме злато, за да може шефът да напредва с технологиите, да строи бази – с цел респаунване все по-близо до врага. Не след дълго става първият тупаник. БРУТАЛЕН. КЪРВАВ. Близкият бой е размазващ. Всеки играч има stamina (енергия), която може да се изразходва за малки, много бързи спринтове. Тя може да се използва и за придвижване по картата, но е предназначена за устремни нападения на врага в близък бой...

След епичен кютек моят отбор губи, но едва след като оставихме противника да чийтне с повече ресурси!

След кратка почивка успявам да се докопам до командването и установявам, че действително е просто. В началото наблягам на икономиката и рисърчите, докато момчетата се оправят из полята без моя помощ. Скоро настава моментът да се напада врага - строеж на укрепления близо до вражеските позиции все по-близо и по-близо, докато нашите хора стигат до главния щаб и го помилат. Разбира се, фактът, че ние бяхме малко по-многочислени, няма нищо общо с това, че победихме...

Беше неизбежно да се въодушевим от това заглавие. Дори и само с шест играча, фънът е як!

Вече и от личен опит знам, че това една изключителна игра и стратегическата част съвсем не е отегчителна, както се съмнявах...

В заключение ще кажа само няколко думи.

Вижте, не твърдя, че това ще бъде първата игра, смесица между RTS и FPS. Това, което казвам е, че ако след появата на Savage критиците вече не говорят просто за смесица, а за жанр, изобщо не бих се учудил!

workshop.headoff.com

DeusEx 2
Invisible War

Автор: Un-DeaD

Името му е Alex D. Alex. И е част от отряд нано-подобрени агенти. Може да бъде мъж, може да е и жена. Може да сте и вие...

Стига през юни, когато се появи продължението на Deus Ex, то да попадне на харда ви. Действието в Invisible War се развива 15 година след събитията в първата игра, през което време нано-технологиите не са стоели на едно място, а са се развивали динамично.

Ще започнете играта „на чисто", но ще имате опция за слагане на три био-мод ъпгрейда още в края на първата мисия. Био-модовете са един от начините да се ъпгрейдвате. Те са слети със системата от умения. Това означава, че някои умения просто ще бъдат заменени от био-модове – вместо да придобивате „хакването" като умение, ще можете да си хакнете един неврално-интерфейсен био-мод и да приключите въпроса.

За всеки от деветте си слота ще разполагате поне с по два вида био-модове, които на свой ред ще имат три степени на ъпгрейд. Примерно за очния слот можете да избирате между мод за подобряване на зрението и мод, който ще ви позволи да използвате разни почистващи и ремонтни роботи за шпиони.

Втората опция е много съблазнителна наистина – с единственото неудобство, че преди да овладеете някой робот е нужно добре да се скриете – но от друга страна подобрението на зрението на първо ниво дава възможност да прогледнете в тъмното, а накрая ще бъде развито до мощно рентгеново виждане.

Освен принципно наличните 21 мода, модове ще можете да купувате и на черния пазар, като разработчиците обещават там да могат да бъдат открити някои наистина много мощни био-модове – всеки със силните и слабите си страни.

Едно от най-симпатичните нововъведения в играта ще са дроните. Това са малки роботчета, които ще се носят около героя ви и ще дават различни бонуси. Един от тях например ще може да изсмуква органична материя от враговете ви и да я използва за лекуване на тялото на персонажа ви.

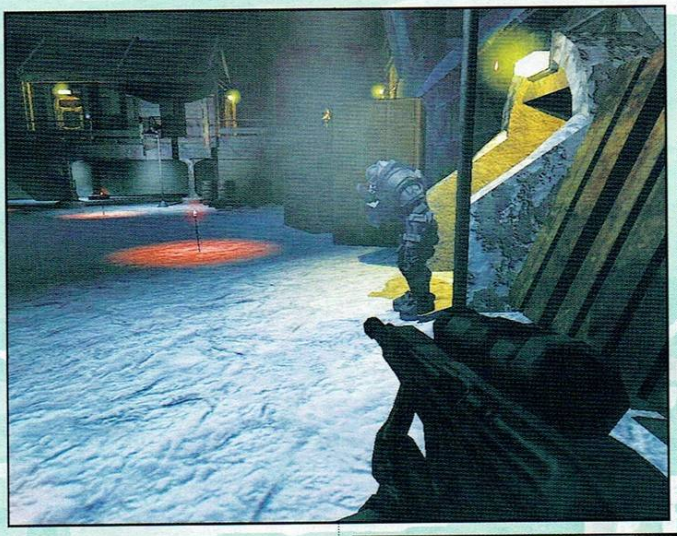
Според последните излезли информации обещанията за различия между женския и мъжкия персонаж, май ще се окажат въздух под налягане. Очакванията, подхранени от слуховете, бяха, че полът ще предполага различия като това мъжът, да е по-силен, а жената по-бременна... упс, пардон – по-пъргава и подходяща за стелт-персонаж. Надеждите по всяка вероятност ще се окажат напразни в това отношение, но да не се обременяв... пфу-пфу, мразя я тая дума – да не се натоварваме с негативни емоции.

Производител:	Eidos Interactive
Разпространител:	Ion Storm
Жанр:	Екшън РПГ
Сайт:	www.eidos.com
Дата на излизане:	Юни 2003
Очаквания:	Огромни

За сметка на това разработчиците сега ни пускат другата муха – щели да усъвършенстват модификациите на оръжията.

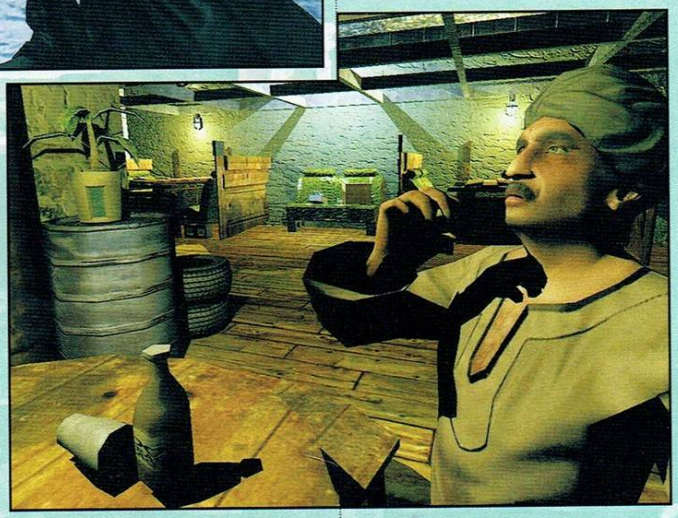
За пример - пистолетът ще се модифицира за по-добро прицелване или за дестабилизиращ стъклото режим на стрелба, с който ще можете да разрушавате прозорци и други стъклени прегради без да вдигате шум и да включвате алармите. Като допълнение, някои от оръжията ще идват предварително екипирани с приятни алтернативни режими на стрелба.

Когато (или ако, защото от Ion Storm твърдят, че ще можете да минете играта и без да извадите оръжието си дори веднъж) убиете някой, вече няма



да ви се налага да претърсвате тялото. Плячката, във вид на оръжия и предмети изпуснати от нещастната ви жертва – мародери такива! – ще можете да съберете по земята около тялото.

От техническа гледна точка обещанията (ах, тези обещания...) са играта да изглежда зашеметяващо, без да има огромни изисквания. За първата част вероятно ще се окажат прави – снимките наоколо го потвърждават, за останалото ще видим. Разработчиците са направили чудеса с използването на динамичните светлини и сенки. Светлинните източници ще генерират осветлението в реално време и вие ще ги възприемате в зависимост от разположението им, както и от вашето местоположение спрямо тях. Това ще се



отрази и на цялостното графично оформление - въпреки, че моделите на персонажите в играта са изградени от около 3000 полигона, те изглеждат поне два пъти повече. Същото важи и околната среда - текстурите са така изградени, че да реагират на светлинните източници и да създават изключително добро усещане за 3D, без да изискват повече полигони и съответно ресурси от машината ви. Дано всичко това да е вярно...

Както и в първата част, и тук начините за намиране на изход от различните ситуации и нива, ще зависи най-вече от вас самите. Левъл дизайнерите ще ви предоставят достатъчно разнообразни възможности за справянето с даден проблем по повече от един начин. Ще бъдат включени много обекти, които ще си взаимодействат един с друг в зависимост от вашето решение и интуицията ви. Например за разчистване на някоя локация от досадните стражи ще можете да стреляте по пълни с отрова варели и да ги пробиете, след което да хвърлите някъде около тях вдигащо шум устройство. Идеята е, че пазачите ще отидат да проверят какво става около варелите, но така и няма да си тръгнат от там, защото... правилно, тая отрова прониква и по дихателните пътища и през порите на кожата и... абе изобщо това е една дяволски смъртоносна мадафака отрова.

Продължението, също като оригинала ще бъде пълно с моменти, в които ще откривате нескриптирани (а може би дори и неочаквани) решения на проблемите, стоящи пред/зад/около вас.

Интерфейсът ще бъде интуитивен и ненатрапчив, като от Ion Storm са се стремили да спестят на играчите много чек-боксове и бутони и са се спрели на решение, което има кръгообразен дизайн и ви предоставя необходимата информация посредством полупрозрачни мембрани.

Дългите текстови съобщения от първата част са заменени от холограмни.

От Ion Storm споменават, че е възможно в Invisible War да бъде включен и режим за кооперативна игра, което определено би зарадвало играчите изключително много.

Разбира се, възможно е и да не стане, и тогава играчите... дам, правилно – няма да са зарадвани изключително много.

Искам да кажа... фактът, че вече почвам да говоря глупости не ви ли говори, че няма какво повече да ви кажа?

О, да – това последното изречение ще си го сложа в рамка...

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ЪПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

Command & Conquer

Generals

Автор: Goodman

В наши дни големите политически лидери разрешават световните конфликти с Думи... като СКЪД установки, масирани бомбандировки, ракети Томахок. Не е задължително да си голяма клечка, за да разрешаваш проблемите си с думи. Тези, които ме познават добре, знаят че аз също се справям Така. А тези, които нямат възможността да се запознаят с мен... е, то е защото обикновено стоят от другата страна на оптиката. И това, което ще прочетете на следващите страници не е просто статия. Това са откровенията на човек, чиято професия е смъртта, за игра, която ще ви направи експерти по съвременната война.

Рейтинг	9.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: EA Pacific
Разпространител: EA Games
Жанр: Стратегия
Сайт: generals.ea.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Висока
Прилича на: Серията C&C

Историята

Длъжен съм отсега да уведомя заклетите фенове на поредицата Command & Conquer, че единствената връзка на Generals с предшествениците му е жанра RTS и името C&C, поставено там да рекламира и продава играта. Историята се развива двайсетина години напред в бъдещето, когато на трите световни сили САЩ, Китай и АСО (Армията за Световно Освобождение, по народному GLA – Global Liberation Army) им омръзнало да живеят в мир и решили да водят война. След задълбочени проучвания разгадах мотивите им. САЩ и Китай се борят срещу GLA, защото е антиглобалистична терористична организация. Идеята, зад която стоят терористите е, че трябва да тероризират света. А идеята, под която стои Европа се нарича Облак радиоактивен прах, останал от бомбандировките на GLA. Толкова за историята, която не куца, поради това че липсва. Аз лично бях толкова сащисан от тази липса и най-вече от липсата на моя идол Кейн – най-злия човек на света – че веднага се обадих на разработчиците. И знаете ли к'во ми казаха?? Казаха ми, че не ИМ ПУКА! (в оригиналния вариант на статията употребеният израз е *„ги ебе“*, така че можете да си го заместите в следващите изречения – бел. ред.) О, как ще *им при-*

пука на тях като получа следващата си поръчка за Щатите! Така ще *им препука*, че направо ще *ги напука*!

Концепцията

Generals е реалновремева стратегия, която ще ви задължи, в ролята на главнокомандващ, да:

Събирате пари

Строите сгради

Произвеждате войска в някои от тези сгради

Закупувате научни открития в други от сгради-

SCUD Storm улучва целта си. Бойните глави носят експлозиви, токсини и антракс.

те, за да усъвършенствате армията си

Сбивате тази армия с противниковата дотогава, докато не унищожите сградите му

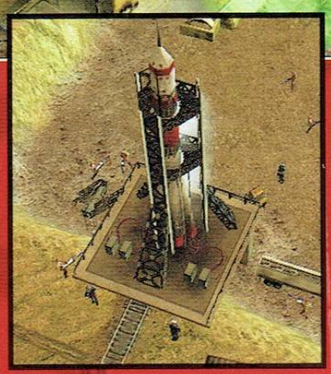
Обяснявате на всички познати:

А) Как обединените демократични сили са размазали комунистическата пропагандна машина

Б) За краха на загнилия капитализъм и настъпването на нова ера на Свобода, Равенство и Братство

или

В) Че правоверните братя по цялото земно кълбо най-сетне ще отдъхнат от терора на неверниците. И, докато поглаждате дългата си брада, умувате над теологичния въпрос „Колко девици ще ме чакат на небето – 33 или 77? Дали не бяха повече?!“



Страните в конфликта

Няма да ви обяснявам в рими, че САЩ, Китай и GLA се различават по сградите и войските си, че американците разчитат на високи технологии, китайците – на безчислени орди сухопътна сила, а GLA – на скорост, камуфлаж и кражба на чужди оръжия. Наместо това, като за бъдещи професионалисти, съм се погрижил да ви направя списък с „покупките“:

Технологичните открития

имат само една степен и се делят на такива, които дават ново умение на единиците, и такива, които ъпгрейдват вече съществуващите умения. Като последни думи за сградите и единиците може да се спомене, че можете да имате неограничено количество еднакви сгради и единици, с изключение на полковника, хакерката и снайпериста. Че всяка построена сграда може се продаде на половин цена. Че от всяка разрушена американска сграда изскачат няколко пехотинеца да пазят световния мир. Че на мястото на всяка разрушена сграда на GLA остава дупка, която, оставена на спокойствие, си построява сградата отново. И че китайските сгради могат да се ограждат с „невидими“ мини. Относно войските – предполагам сте забелязали, че няма водни единици. То е, защото ги пазят за Command & Conquer: Admirals.

За войнишките и генералските нашивки

Бойните ви единици трупат опит като убиват противникови. Излизат от казармата или завода без нашивки и могат да достигнат максимум три. С

worlcshop.headoff.com

Общи сгради

Command Center – командният център е сърцевината на базата, прозвежда "строители", не може да се надстроява до по-високо ниво, служи за временно активиране на уменията, придобити чрез разпределение на генералски точки.

Power Plant – електроцентралата произвежда енергия и захранва останалите сгради в базата. Ако консумацията на енергия надвиши производството, повечето сгради няма да работят изобщо. Важно е да се отбележи, че сградите на GLA не ползват електроенергия, респективно – и електроцентрали.

Supply Depot (Supply Stash при GLA) – склад, които произвежда единици, добиващи ресурси. Независимо къде е построен склада, работникът му (1бр!) автоматично се насочва към най-близкия видим ресурс. Складът превръща внесените ресурси в пари.

Barracks – казармата произвежда цялата пехота, включително и специалната единица. В която и да е казарма може да се строи само по 1 войник по едно и също време.

War Factory (Arms Dealer при GLA) – Военният завод произвежда наземни машини като танкове, джипове, линейки, транспортьори, подвижни ракетни установки и др. В който и да е завод може да се строи само по една машина по едно и също време.

Сгради на САЩ

Airfield – летището произвежда хеликоптера Comanche и самолетите Aurora Strike Bomber, F22 Raptor и F-117 Stealth Fighter. Хангарите на летището са 4. Толкова е и максималния брой самолети поддържани от него. Няма ограничение за броя на поддържаните хеликоптери.

Strategy Center – в него се активират бойните планове Search & Destroy (+20% далекобойност за единиците ви), Hold the Line (+10% броня за единиците ви) и Bombardment (+20% щети за единиците ви). Боен план може да бъде деактивиран за да бъде активиран друг, но в промеждутъка от няколко секунди войските ви са дезориентирани и наблюдават битката безучастни.

Detention Camp – лагерът за военнопленници може да разкрива картата над врага, след които fog of war отново се появява. Времето за презареждане на умението й е 2 мин.

Supply Drop Site – площадка, на която през 2 минути се пускат безвъзмездни помощи от ООН. Генерира пари за притежателя си.

Patriot Missile Defense – защитна установка, взаимствана от Red Alert 2. Стреля по въздух и земя. Ползва ракети и затова е по-ефективна срещу по-едри цели. Засича "невидими" единици.

Particle Cannon – супер-оръжие, подобно на Ion Cannon от Tiberian Dawn. Захранва и активира мощен лазерен лъч, идещ право от космоса и отиващ дълбоко в гъза на противниковия генерал. По време на употреба лъчът може да се въртка за по-голямо удоволствие.

Сгради на Китай

Airfield – летището прозвежда единствено самолети МИГ. Максимум 4 могат да се поберат в хангарите му.

Bunker – бункерът побира 5 пехотинци и ги защитава от неприятелски огън докато е здрав.

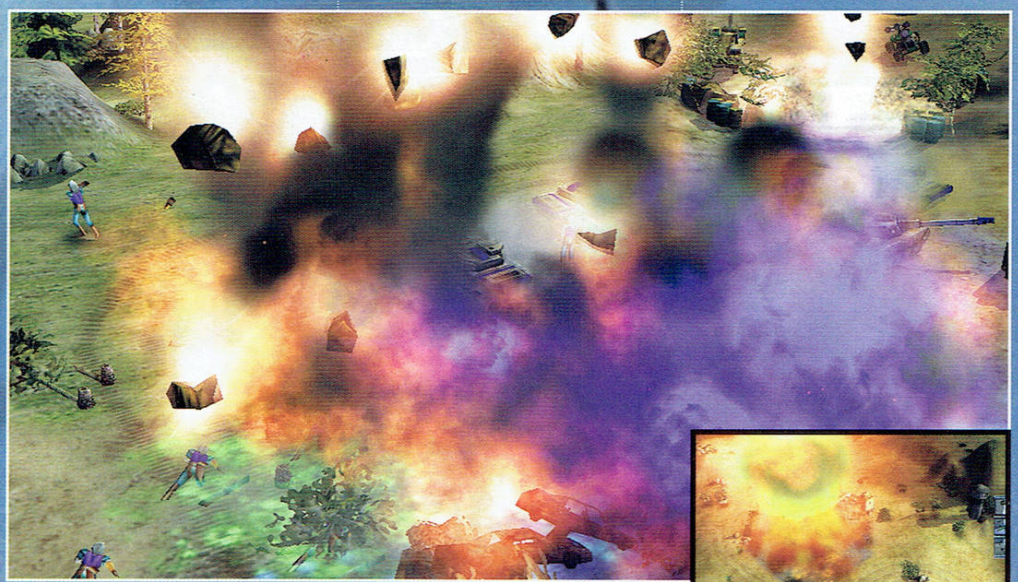
Propaganda Center – центърът за пропаганда "отключва" строежа на някои машини и пехотинци. Тук се правят ъпгрейдите "подсъзнателни внушения" и "национализъм".

Speaker Tower – кулата за пропаганда лекува всички единици в определен радиус. Засича "невидими" единици.

Gattling Cannon – картечната установка стреля по въздух и земя. Стреля с куршуми, което я прави изключително опасна за вражеската пехота и самолети и не особено ефективна срещу тежко бронирани танкове. Засича "невидими" единици.

Nuke Silo – супер-оръжие, отново наследство от Tiberian Dawn. За сметка на относително "малките" ди-

получаването на повишения стават по-здрави, по-бързи в стрелбата, а накрая започват да се лекуват сами. Но това, което прави Generals различна от останалите RTS-и, е, че главнокомандващият също получава звезди по пагоните си. Максималният им брой е 5 и всяка една от тях ще му позволява да ползва специална военна технология, нова войска или супер оръжие. Възмож-



ностите да оползотвори генералските точки са много и коя ще избере зависи, както от стила му на игра, така и от конкретната военна ситуация. Така например, лидерът на GLA ще трябва да се спре на Marauder или SCUD Launcher за началния стадий на играта. Ако реши, че не са му необходими може да запази точката за умение от следващо ниво. Такова умение е Paradrop при американците – десантни парашутисти падат в указаната територия, като броят им 5, 10 или 20 зависи от степента на овладяване на умението. И накрая, ако войната се проточи прекалено дълго, може би китайски генерал с 5 нашивки ще й сложи край като пусне EMP бомба и изведе от строя чужди машини и сгради за време, през което китайските орди ще ги смелят на кайма.

Геймплей

Щастлив съм да ви уведомя, че Generals е поредното заглавие, което доказва любимата ми сентенция „Единственият ресурс в Играта са парите". Основният източник на приходи са пръснатите по картата площадки с кашони. Последните само чакат някой да ги отнесе до складовете за да открие, че всъщност вътре има долари. Лошото е, че кашоните бързо свършват. Алтернативните източници на пари обаче са доволно много. Нефтените сонди, по начало неутрални сгради, стават неизчерпаем източник на приходи за този, който ги завладее. Съветът ми е да разрушите всички сонди, които не може да завладеете, за да отрежете допълнителните доходи на противника. Но дори тогава икономиката му няма да рухне – всяка от трите раси има сграда или единица, която генерира пари. Китайската специална агентка пък може да краде пари от складовете на врага, докато терористите имат начини да събират пари от убитите единици. И докато допълнителните източници на средства толерират по-продължителни битки – такива, каквито наблюдавахме в предните C&C заглавия – бързото усвояване на кашоните е предпоставка за бърза победа. Обаче! Както една сграда може да бъде строена само от един работник, така площадката с кашоните е достъпна от единствен работник по едно и също време! И понеже скорост-

Particle Cannon унищожава база на терористите

та на строеж и на източване на ресурсите е фиксирана главнокомандващият е стимулиран:

Да не прави rush-ове

Да овладее стратегически ключовите точки по картата за да осигури финансовата мощ за военната си машина

Да не се занимава повече с базата си, а да се съсредоточи върху производството на правилните войски и управлението им в битка.

Иначе казано – Generals е правилната Военна игра, където тактическите удари в сраженията имат превес над икономическата симулация. При това, арсеналът й е дотолкова разрушителен, че категорично може да се каже, че се фаворизира агресивния и офензивен стил на игра пред окупационния и целящ да изтощи противника.

Режимите на игра

Самостоятелната игра включва 3 кампании по 7 мисии за всяка от страните в конфликта, както и skirmish режим. Мисиите се развиват в Азия, а задачите в тях са достатъчно разнообразни: унищожи противниковата база, завладей онази противникова сграда, събори моста или пък спаси американските пилоти! Лошото е, че почти няма връзка между отделните мисии и като цяло кампаниите са без история (макар да има бегли заченки на такава при американците, където първата ти мисия е да превземеш Багдад, а последната – да унищожиш GLA и тяхната столица в Казахстан).

В skirmish режима може да направите „една бърза" срещу компа, за да разберете, че от трите нива на сложност на противниковия изкуствен интелект има смисъл да играете само на най-високото – brutal. На normal компютъра изобщо не си прави труда да събира ресурсите, които са извън базата му, а дори на hard продължава да праща периодично по няколко единици да атакуват базата ти. При brutal вече превзема неутрални сгради, атакува те едновременно от различни места, връща си назад подвижните ракетни установки ако усети, че пращаш танкове да ги унищожат. ИИ на собствените ви единици е ненормален! Те в повечето случаи не отговарят на противниковия огън, ако не сте им задали режим guard. Дори тогава стоят безучастни, ако нещо извън периметъра им ги обстрелва! Изисква се постоянната ви намеса във всеки един момент и във всяка една точка от битката. Вярно, че играта нарочно е направена такава, но аз имам чувството, че съм се върнал в праисторическия период на реалтия.

американска база. Най-вдясно супероръжието Particle Cannon се прицелва във врага

ректни щети (може да унищожи летище или казарми, но не и СКЪД установка), атомната бомба оставя остатъчна радиация в областта на попадение. В сградата се откриват ъпгрейдите uranium shell и nuclear tank.

Сгради на Global Liberation Army

Palace – дворецът е мястото, където се откриват повечето ъпгрейди за GLA. В него могат да се укрепят 5 пехотинеца.

Tunnel Network – мрежа от тунели и пещери, която GLA ползва за да "телепортира" пехотинците си. Единственото, което трябва да построите е верига от землянки, чиито входове са охранявани от автоматични картечници. После може да вкарате пехотата си в тунелите и да я изкарате на мига, в които врагът приближи най-близката землянка. Ако всички землянки бъдат унищожени войската, намираща се в тунелите умира.

Black Market – черният пазар генерира $20 всеки 5 секунди. Тук се правят и някои ъпгрейди като auto-repair и radar scan.

Demo Trap – "невидим" варел с експлозиви

Stinger Missile Site – малко укрепление, в което няколко терорсита, въоражени с ракети Stinger, стрелят по каквото им видят очите. Изключително далекобойни, те са най-ефективни срещу авиация, но се справят задоволително с пехотинци, както и с превозни средства. Засичат "невидими" единици.

SCUD Storm – супер-оръжие, изстелва 9 ракети една след друга. Освен че е по-разрушителен от супер-оръжията на другите 2 раси, SCUD Storm-а оставя след попадението си огромен облак антракс.

Войски на САЩ

Construction Dozer – булдозерът строи и поправя американските сгради

Ranger – основната пехота САЩ, може да превзема чужди и неутрални сгради

Missile Defender – еквивалента на Rocket Soldier от предните C&C игри. Използва ракети с лазерно насочване, много ефективни срещу танкове и авиация. Неефективен и уязвим срещу прхота.

Path Finder – пехотинец, стрелящ със снайпер, ужас за вражеската пехота. "Невидим" докато е неподвижен и не стреля. Засича "невидими" единици.

Colonel Burton – или както му викаме в наше село на полковника – Рамбо! Въоръжен със тежка картечница, ножове и динамит, той убива пехотинци само като ги погледне лошо, а вражите сгради падат "отсамосебе си". Катери се по отвесни скали, "невидим" докато не стреля или поставя динамит. Специална единица, може да имате само един Colonel Burton, по което и да е време на игра.

Ambulance – линейката лекува пехотиците влезли в нея и разчиства остатъчната радиация и токсични вещества от терена

Hum-vee – наземен транспорт с автоматична картечница. Пехотинците могат да стрелят по врага докато са в него. Ъпгрейдва се с ракетна установка на покрива.

Crusader Tank – основният танк на САЩ, силен срещу сгради и бронирана техника, уязвим от въздуха и от пехота въоръжена с ракети.

Paladin Tank – тежкобронираи и бавен, този танк има по-голяма огнева мощ от Crusader-а, освен това използва лазери за да убива пехота и да прихваща изстреляните по него ракети.

Tomahawk Missile Launcher – подвижна ракетна установка Томахок, изключително далекообхватна и ефективна срещу вражески бази и струпвания на войска, но уязвима срещу всичко, което може да я обстрлва отблизо

Chinook – танспортен хеликоптер, чието основно задължение е да събира ресурси, но може да пренася и пехота

Comanche – военен хеликоптер, маневриращ странично и назад без да намалява скоростта си. Еднакво ефективен срещу пехота и бронирани машини, защото разполага с картчници и с ракети.

warkshop.headoff.com

Raptor – основен самолет за битки въздух-въздух, стреля с ракети, нанася големи щети и на тежкобронирани сухопътни машини. Изключително уязвим от установки земя-въздух поради слабата си броня.

Stealth Fighter – този самолет е "невидим" докато се движи и единственото му оръжие са тежки бомби.

Aurora Strike Bomber – свръхзвуков бомбандировач, носещ единствена огромна бомба. Неуловим от противовъздушни установки до момента, в който не пусне бомбата си и не превключи на подзвукова скорост. Ефективен срещу сгради и сухопътни единици, но изглежда най-полезен за унищожаване на противовъздушни установки.

Pilot – самолетите и танковете на САЩ се управляват от пилоти. Пилотът, а не машината, е този, който трупа опит и вдига нашивки. Ако собствената му машина бъде разрушена, пилотът оцелява и може да го накарате да влезе в друга (приятелска или неутрална), като тя автоматично вдига толкова нива, колкото има пилота.

Scout Drone – ъпгрейд за тежка бойна техника. Представлява летящ робот, който увеличава видимостта на машината и засича "невидими" единици.

Battle Drone - ъпгрейд за тежка бойна техника. Представлява летящ робот, който поправя машината си и стреля по врага.

Войски на Китай

Construction Dozer – булдозерът строи и поправя китайските сгради

Red Guard – основната пехота на Китай. Казармата тренира двама едновременно на цената на един, като всеки от тях може да се ползва като самостоятелна единица. Ползва се най-добре в големи батальони, защото има Horde Bonus (увеличава скоростта на стрелба при струпвания на над 5 еднакви единици).

Tank Hunter – пехота въоръжена с ракети, стреля по земя и въздух, ефективна срещу тежки машини. Специална атака – прикрепва динамит. Има Horde Bonus.

Hacker – пехотинец, поврежда от разстояние компютърните системи на вражески и ги прави неефективни за кратко. Основната му функция – да краде пари от чужди банкови сметки и да ги вкарва във вашата. Генерира $5, $8 или $10 всеки 5 сек. в зависимост от опита си.

Black Lotus – специална агентка, веща в позата "черен лотус". Тарифа за един сеанс - $1500. Професия за пред комунистическите власти: хакерица. Макар че не убива, с лекота нахакерява от разстояние: чужди сгради докато не станат ваши, чужди Supply Depot-та - докато не открадне $1000 от противника, и чужди превозни средства – докато не излязат от строя за кратко. Невидима е на тъмно. Личният опит с агентката сочи, че и 99 като нея да ме чакат на небето, пак ще са малко, но за съжаление по време на игра ще може еб... командвате само една.

Supply Truck – товарният камион събира ресурси

Troop Crawler – наземен транспортьор за китайската пехота. Произвежда се с 8 Red Guard-а в него. Засича "невидими" единици.

Battle Master – основният танк в китайската армия, ефективен срещу сгради и тежкобронирани машини и почти безполезен срещу пехота. Уязвим от въздушни единици.Има Horde Bonus.

Dragon Tank – огнебълващ танк, ужас за пехотинци и сгради и буквално безполезен срещу други танкове.

Gattling Tank – мобилна версия на картечната кула, идеален срещу пехота и авиация.

Overlord – е, т'ва вече, правоверни братя, е мечтата на всеки танкист! Свръхвисока цена, свръхдебела броня, 2 оръдия, чудовищни размери – на покрива му може да се строи бункер, картечна или пропагандана кула! Девизът му е "Газим старци. Газим малки деца. Газим всичко!"

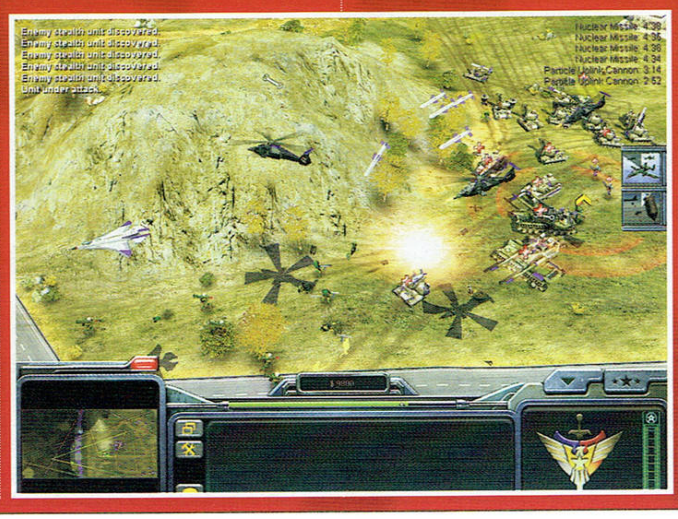
Inferno Cannon – далекобойна артилерия, изстелва снаряди, пълни с напалм. Ефективна срещу пехота и леки превозни средства.

новремевите стратегии.

Истинска трънка си остава само играта срещу друг човек. Максималният брой играчи на една карта е 8, като естествено има възможности, както за игра „един срещу всички", така и за „всички срещу един", т.е. кооперативка. Зная че именно тук очаквате да изляза с изявление „Цяла седмица екипът на Gamers' Workshop не спа, бичи multi-player на C&C: Generals и накрая стигна до извода, че най яката раса са китайците, играйте само с тях!", но ще трябва да ви разочаровам. Лично аз играх само срещу един човек и ми беше забавно да му нахакам атомните бомби по тиквата. Обаче наместо изявление коя е най-силната раса, ще си позволя да цитирам разработчиците: „Не за графичната платформа, а за ИИ и баланс на единиците изразходихме най-много време и труд. Статистики от всяка една игра в интернет ще идват автоматично в нашата база данни, с което ви гарантираме още по-добро балансиране на расите в бъдещите ни patch-ове".

Графиката, музиката и атмосферата

Generals ползва собствена 3D-графична платформа и несъмнено е най-красивата RTS излизала досега. Вярвам, че на околните картинки сте видели колко покрусени изглеждат сградите и единиците, ударени от няколко изумителни експлозии. Музиката на всяка от страните е различна. Американската избива на метъл, а при другите имаме ориенталски и китайски народни мотиви. Но това, което наистина получава похвалите ми, е озвучаването на единиците. Всички говорят английски, макар и с лееко китайски или арабски акцент. Трудно ми е да обясня на хора, които не са били възпитавани чрез комунистическа пропаганда, как се смях, когато чух китайския булдозер с неговото „ние имаме големи планове" или пък щатските танкове с „пазим мира". Естествено, най ми харесаха талибаните – мисия „Да се унищожат американските бази в Турция", дикторът обяснява: „Ние ще им покажем на американците! Те не принадлежат на тези земи!", или пък мисия „Завладяване на космодрума Байкунур" – „Да изстреляме ракети с Антракс по целия свят – това е нашата съдба!". Любимата ми единица за Generals си остава работникът на терористите – един голтак, който строи казарма със същата скорост, с която я вдига булдозера, но и не спира да се оплаква: „Този чук е тежък. Няма ли по-добри сечива? Гладен съм. Искам обувки!



Пехотинец укрит в неутрална сграда стреля по вражески танк

Ама това е много далеч! Добре, добре, не ме бий, ще работя, ще нося колкото мога!" Битов реализъм на най-високо равнище!

Generals vs. Command&Conquer *(само за правоверни)*

Още преди стартирането на играта хардкор фенът на C&C ще разбере, че Generals не е правена от Westwood Studios – инсталационната програма е еднаква с тази на всяко обикновено PC заглавие. Няма го това „Warning! Military software detected", няма artwork на единиците и изрезки от вестниците, снимки на Сталин и Айнщайн, които да си гледаш докато процентите бавно достигат 100. Това, което беше запазена марка за C&C серията – богата история, разказана с full motion video - вече го няма. Защо им е на хиените от EA да дават пари за актьори и компютърни анимации, като могат да отбият номера с кътсцени с енджина на играта? Това, че са сравнително добри и в някои моменти ставаме свидетели на matrix-ефекти изобщо не ме успокоява – те в никакъв случай не могат да се сравнят със старите филмчета, камо ли да градят атмосфера. Изглежда и дългогодишното противопоставяне Westwood срещу Blizzard, преминало отпосле в Westwood срещу Vsichki RTS, най-сетне приключи с победа за Blizzard. Интерфейсният панел вече не е вдясно, а е свален в долната част на екрана. Сградите вече не се строят първо в construction yard, а направо върху терена. Ако построите 10 казарми ще можете да произвеждате едновременно по 1 войник във всяка от тях, а не както преди – 1 войник в една от казармите, но 10 пъти по-бързо. Ако в предните C&C fog of war-а изчезваше завинаги след разкриване на картата, то в Generals fog of war има навсякъде, където единиците ви нямат видимост. Отпаднала е и една от емблематичните единици за C&C – инженера. Функциите му са изземени от строителя, който може да ремонтира сгради, и от пехотинеца, който пък може да завзема чужди сгради. Има и нещо останало от доброто старо време. Единиците се управляват само с левия бутон на мишката. Ура!

Дружина китайски Tank Hunter-и с Horde Bonus. Вляво – Overlord ъпгрейднат със Speaker Tower. До него – Gatling Tank и Inferno Cannon. Горе в редичката – Battle Master танкове. Червените кръстове на всички единици обозначават бонус от пропаганда на Overlord-а

Последно послание преди Джихада

Надявам се, че инструкциите по безопасно вадене на ножа, и най-вече тия за управление на пътнически самолет, ще са ви полезни в предстоящите сражения. Помнете едно – не умирайте, а убивайте за вярата си! Аллах да е с вас, чада мои! Смърт на невернициите!

Nuke Cannon - далекобойна артилерия, изстелва снаряди, пълни с обеднен уран. Прави големи поражения и е фективна срещу всичко! Слабобронирана и уязвима от каквото я стрелне.

MIG – единственият, но универсален самолет на Китай. Еднакво ефективен при въздушни битки и при бомбандировки. Изстрелва ракети, пълни с напалм.

Войски на Global Liberation Army

Workers – работниците строят и поправят сградите на GLA и събират ресурси

Rebel – бунтовникът е основната пехота на терористите, по-евтин и по-слаб от колегите си в противниковите армии.

RPG Trooper – пехота въоръжена с базуки, стреля по земя и въздух.

Terrorist – опасан с динамит терорист, тръгнал да умира в името на Аллаха. Може да ползва неутрални превозни средства. Жертвайте живота му срещу позначими цели!

Hijacker – стопаджия, талибански вариант. Отвлича вражески превозни средства. "Невидим" докато е неподвижен.

Angry Mob – разгневената тълпа е въоръжена с пистолети и коктейли Молотов, разрушителна е в близки сблъсъци, "регенерира" убитите си членове, може да бъде ъпгрейдвана с АК-47. Не може да бъде разделяна на отделни единици нито да влиза в транспортьори. Умира бързо от пламъци, токсични вещества и по-далекобойни войски.

Jarmen Kell – колега. Няма постоянно местожителство. Обича да отсяда в неутрални сгради. Любима играчка – далекобоен снайпер специална поръчка. Любимо занятие след чая в 11 ч. – да прави кръли дупки .338 в челата на вражеските пилоти, оставяйки танковете им безстопанствени на бойното поле. Невидим докато клечи в храстите. Уникална единица в армията на GLA (не че се хваля, но хората като нас са уникални за целия свят).

Radar Van – фургон с радарна антена. Осигурява mini-map за командването на GLA и засича "невидими" единици.

Technicals – пикап, въоръжен с картечница. Може да транспортира пехота. Ъпгрейдва се автоматично като събира отломки от вражески машини. След втория ъпгрейд започва да вдига нашивки при събиране на отломки!

Toxin Tractor – тракторът пръска зелена отрова с маркуч, което е добре! Специално умение: пръска отрова около себе си и замърсява терена. Ужас за пехотата, дори когато е укрита в сгради. Неефективен срещу самите сгради, автоматични защитни установки и тежкобронирани танкове.

Rocket Buggy – бъгито е една от най-бързите единици в играта. Стреля с ракети, най-ефективни срещу сгради и пехота.

Quad Cannon – 4 зенитни оръдия, монтирани върху разнебитен камион. Ъпгрейдва се автоматично като събира отломки от вражески машини. Стреля по въздух и земя.

Bomb Truck – камионът бомба е една от най-разрушителните машини в играта, стига да успее да достигне целта си и да се детонира. Има способността да се дегизира като всяко друго превозно средство.

Scorpion Tank – основният танк на GLA. Много малък, ефективен само срещу пехота и леки превозни средства.

Marauder Tank – тежкобронран танк, който може да се ъпгрейдва автоматично като събира отломки от вражески танкове. Голямата му сила – може да се превърне в страховито оръжие на много ниска цена.

SCUD Launcher – най-брутералната ракетна установка в играта, изключително далекобойна, може да стреля с експлозивни или със антраксни ракети в зависимост дали целта ви е да унищожите сгради или бойни единици.

worlshop.headoff.com

Tom Clancy's Splinter Cell

Автор: Snake

Кръвта изглежда черна в сенките. Загубила е обвинителния си рубинен блясък, който ти крещи с гласа на собствената ти съвест и плаче за погубения живот. Недокосната от лъч светлина, който да затрепти ефирно по повърхността на пурпурната локва, образуваща се край разкъсаната плът, кръвта изглежда някак си незначителна. Не по-различна от разлято по пода кафе. Или петно от урина. Мракът унифицира. Заличава границите между добро и зло. Мракът те обгръща с мрачното си було и те превръща в силует. В поредния силует. Умните ти очи, с които майка ти толкова много се гордее, немирните ти кърдици, през които снощи онова момиче прокарваше пръсти, белегът на бузата ти след онзи побой в бара, новото ти кожено яке и любимата ти бледосиня риза… всичко това, което те е правило уникален до този момент умира, докоснато от мрака. В мрака няма бледосини ризи и умни очи. Има само силуети. Ако умреш в мрака няма да си нищо повече от неподвижен силует. Когато той се отдръпне, когато пропълзи отново в пукнатините и ъглите и се скрие зад предметите в помещението, прогонен от светлината ще те познаят. Ще разпознаят трупа ти и той ще си има име. Неизползваният пистолет ще проблясва предизвикателно в ръката ти. Кръвта ти отново ще бъде червена. Ще се смеси със сълзите на жената, която снощи стенеше в обятията ти. Тя не знаеше, че си терорист, нали? Че беше терорист...

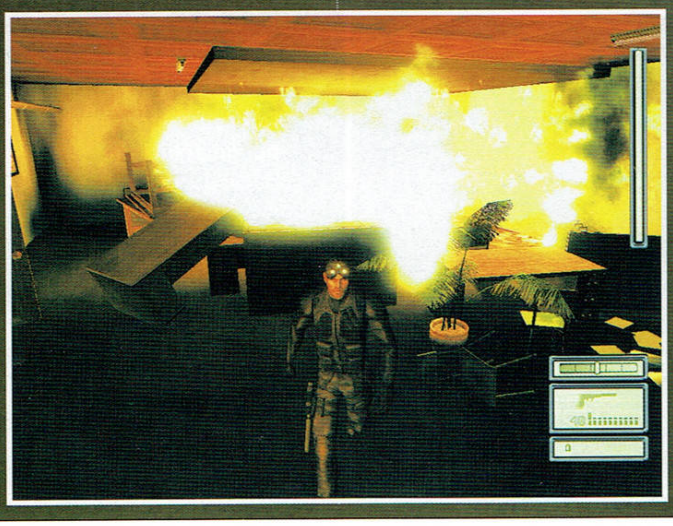
Рейтинг	8.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Ubi Soft
Разпространител: Ubi Soft
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.splintercell.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Metal Gear Solid, Thief

Годината е 2004. От ЦРУ се свързват с Националната Служба за Сигурност на САЩ, след като губят контакт със специалния си агент Алисън Мадисън, работеща в бившата съветска република Грузия. Втори агент бива изпратен в столицата Т'Билиси, за да издири Мадисън и контактът с него също прекъсва седем дни по-късно. Това е точният момент да се прибегне до услугите на новосформираното свръх-секретно подразделение към НСС, Третия Ешелон, явяващ се нещо като крачка назад към зората на шпионските игри – безобразно елитни агенти, които работят сами, използват последните достижения на съвременната техника и имат едва ли не пълна свобода на действие. Както се казва в играта – въпреки, че едно потенциално убийство би могло да компрометира секретността на операцията, изборът между оставянето на свидетл или на труп изобщо не е избор. Всеки един от агентите на Третия Ешелон е като късче стъкло – малък, невидим и... адски остър.

Така започва една от най-дългоочакваните игри на годината. Splinter Cell. Стелт-шуутъра, от който всички очакваха да наложи нови стандарти в жанра. Спорно е доколко нещо такова наистина се случи. Чувствам се леко раздвоен по въпроса. Ако попиташ геймъра в мен, той ще ти сподели с много ръкомахания и междуметия, че тая игра е *„мноо яка, копеле“*. Ако попиташ професионалиста обаче той ще повдигне вежда и с неутрален тон ще ти обясни, колко по-добра игра би могъл да бъде Splinter Cell-а всъщност, и колко много откровени недоразумения има в хита на Ubi Soft. Като теглиш чертата излиза, че SC е един адски добър стелт-шуутър, който обаче в никакъв случай не е

Второто пришествие, което хората очакваха. Следва аргументация.



Геймърска радост...

Както е видно още от самото заглавие – Tom Clancy's Splinter Cell е създаден по идея на може би най-известният съвременен автор на политически трилъри. Господинът е надзиравал зорко работата по играта, давал е мъдри съвети, пренаписвал е разни неща от сценария и се е постарал отрочето на Ubi Soft да прелива от шпионски реализъм. А както знаем – той Кланси шпионските работи си ги владее като телесна функция. Резултатът е зашеметяващ като изпълнение. В играта няма нито един часовник Омега с лазер или телефон Нокиа с вградена базука. Всъщност в играта изобщо няма базука. Без да носи в себе си дори отсянка на филмовия спай имидж на Бонд, Splinter Cell ти дава уникалния шанс да поемеш ролята на съвсем истински, чистокръвен шпионин, който наместо да пие мартинита се е потил из разни свръх-секретни тренировъчни лагери и спасява света, не за да изчука поредната манекенка, а просто защото това си му е работата. Ако трябва да се опише с две думи усещането от SC те без съмнение ще бъдат: *професионализъм и реализъм*.

Повече от очевидно е, че основната идея на Ubi Soft е била да ни накарат да повярваме във всичко случващо се на монитора. И са успели, гадовете. Още инт-

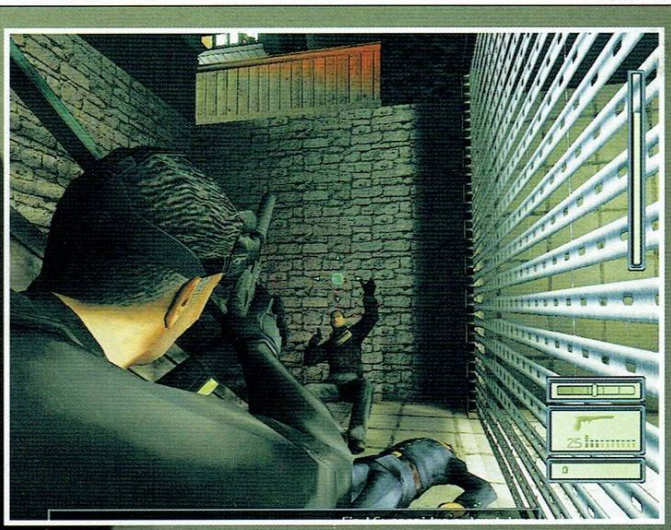
рото представлява толкова съвършено пресъздадено телевизионно предаване, че ти иде да си наложиш една маска на физиономията и да се скатаеш в мазето, вдясно от бурканите с ланската туршия, защото директно започваш да вярваш, че президента на Грузия наистина се кани да твори разни мизерии със световния мир. Тези телевизионни репортажи си остават основния акцент в кътсцените до края на играта и наистина са невероятни. Дори операторския стил при отделните репортажи е различен. Авторите наистина са направили чудеса. В самата игра нещата са не по-малко перфектни.

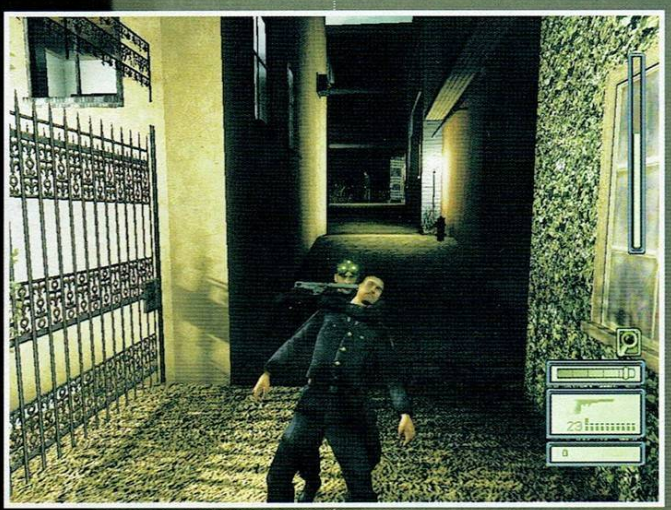
Графиката е до такава степен добра – като за PC заглавие – че оставя усещане, подобно на това от Ам Гъл в *Двете кули* – толкова е впечатляваща, че изобщо не се замисляш как точно е направен сега този визуален ефект. Приемаш я за даденост. От визуалните ефекти (ех тези динамични сенки, ех тези невероятно пресъздадени пламъци, ех тези развяни от вятъра перденца) до моушън кепчъринга (дори котешката ловкост на Разиел трябва да отстъпи засрамено пред перфектните акробатични изпълнения на Фишър). Левъл дизайнът е покъртителен.

Изобилието от всякакви дребни детайли допълват цялостното съвършенство. Например компютрите. При мотаенето си из разни домове и офиси Фишър често ще има близки срещи от третия вид с любимите ни машинки. В много игри е така. Но от Ubi Soft май са първите, които са се сетили, че е добре и операционната система на компютрите да е малко по-актуална. В Splinter Cell на мониторите на включените машинки се разхождат шарени скрийнсейвъри, а под тях се крие уютен уиндоуски интерфейс, като този дето си го гледаш всеки ден. Пак казвам – адски дребен детайл, но допринася за атмосферата.

И това е само визуалната страна на нещата. Звукът брилянтно я допълва. Музиката е може би най-добрата, записвана за подобен род игра до момента (в обичайния за целта стил – тихичко докато стелтваме, гръмкичко докато се файтваме). Аз лично изгледах три пъти поред интрото, само за да чуя няколко пъти фоновото парче.

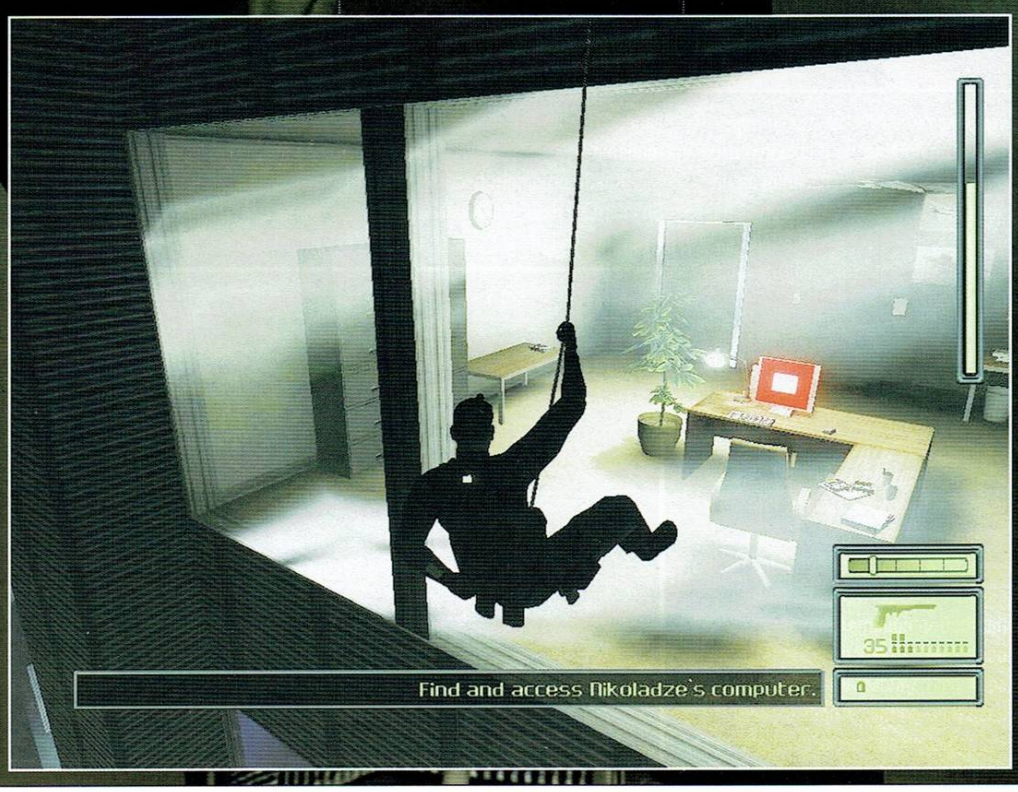
Озвучаването също е стъпсиващо добро. Зад микрофона на Сам Фишър е застанал великият поддържащ актьор Майкъл Айрънсайд, който винаги е готов да противопостави мрачния си цинизъм срещу глобалната заплаха за съдбините на човечеството. Макар и да не се радват на подобен звезден статус останалите му колеги си вършат работата също толкова добре. Като прибавим към всичко това факта, че



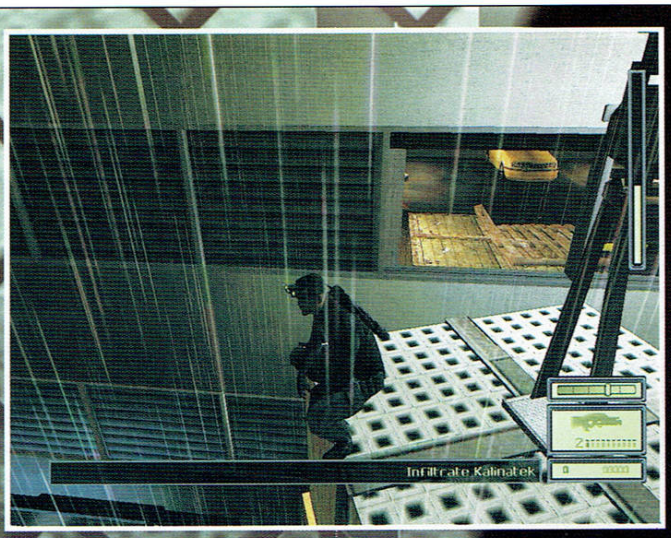


историята на Splinter Cell наистина е достойна за класен политически трилър и в сценария няма нищо излишно или глупаво и излиза, че съвсем не е трудно да се потопиш напълно в реалността на играта. Чак когато видиш игра като Splinter Cell установяваш до каква степен смислеността на историята спомага за съпричастността със ставащото на екрана. Дори и един сценарен луфт е достатъчен, за да бъдеш грубо върнат в реалността пред монитора и света на Сам Фишър да се разпадне на късове текстури и визуални ефекти. А сценарни луфтове в тази игра, поне аз, не открих.

За геймплея също ще чуеш хубави неща. Мисиите са едва десет, като в това число влиза и туториала, но за сметка на това са достатъчно дълги, разнообразни и сложни (особено на hard), за да могат да ти усигурят поне 15-20 часа в компанията на Рибаря. Като си говорим за трудност няма как де не спомена, че за разлика от конзолната си версия, PC конверсията на Splinter Cell има чудесната опция за свободен сейв по всяко време. Управлението е сравнително удобно и въпреки, че не е достатъчно интуитивно, за да се слееш с героя си по начина, по кой-



worldshop.headoff.com



то това става в Soul Reaver или в предстоящия BloodRayne, няма да бъдеш затормозен от грандиозни комбинации от копчета. Въпреки невероятните акробатични изпълнения, които ще можеш да изпълняваш, няма да имаш проблеми с тях, защото самият Фишър е умно копеленце и ще те подпомага всячески. Така например, ако си на някакъв ръб и направиш крачка напред Сам ще се завърти ловко и ще се хване за ръба наместо да падне.

Вече споменатите шпионски джаджи също са великолепно замислени. За сметка на бедния ти огнестрелен инвентар, състоящ се само от пистолет и картечница ще разполагаш с много и секретни на вид машинарийки в инвентара си. Няма да ти развалям удоволствието и да ти ги описвам още повече, че в самата игра имаш великолепни указания за начина им на употреба, придружени дори с кратки филмчета какво точно да ги правиш, ако те мързи да четеш.

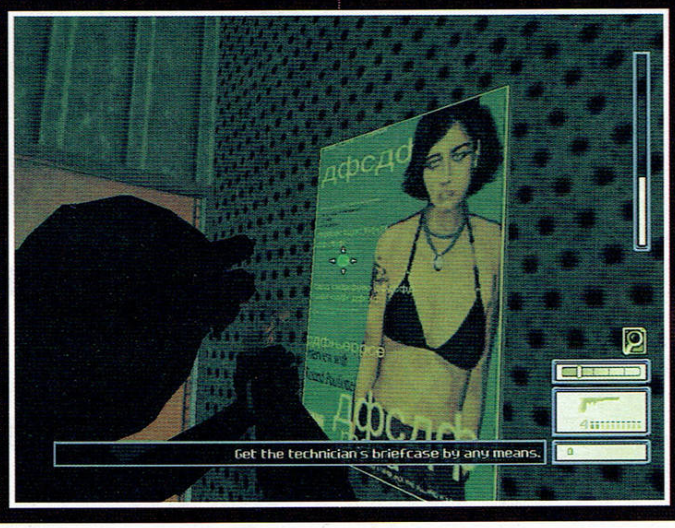
Както трябва и сам да си се досетил Splinter Cell е съсредоточена основно около тихото промъкване. Дори и заглушителя на пистолета ти не е достатъчно добро оправдание да очистиш някого с изстрел. Почти винаги е по-добра идея да хлопнеш лошковеца по изпълнената със зли помисли главица. Сенките са твоят най-добър приятел, а един thief-оподобен датчик показва доколко си видим в момента, така че винаги е по-добре да пренасочиш куршумите си към светлинните източници в помещението. Пък и опазването на някой и друг живот понякога е жизнено важно за прогреса на мисията ти. Splinter Cell може да те докара до истеричен вик на радост, когато установиш, че можеш да правиш с NPC-тата разни типично филмови и невиждани до момента в игра неща. Като например да им опреш пистолет в главата и да ги използваш за заложници, излагайки телата им като щит пред вражия огън, да ги стиснеш за врата и да ги разпиташ за полезна информация или да ги принудиш да отворят врати, чийто механизъм се задейства чрез сканиране на ретината.

Какво още да ти кажа? В Splinter Cell наистина има невероятни неща. Пусни малко ток във водицата, в която са нагазили преследвачите ти и ще си решиш проблема с тях. Или пък използвай същата тази вода, за да се оттървеш от преследващите те кучета, които – логично – усещат миризмата ти и не можеш да им избягаш в сенките. Или задръж за секунда дъха си, за да можеш да стреляш по-точно. Ей такива работи.

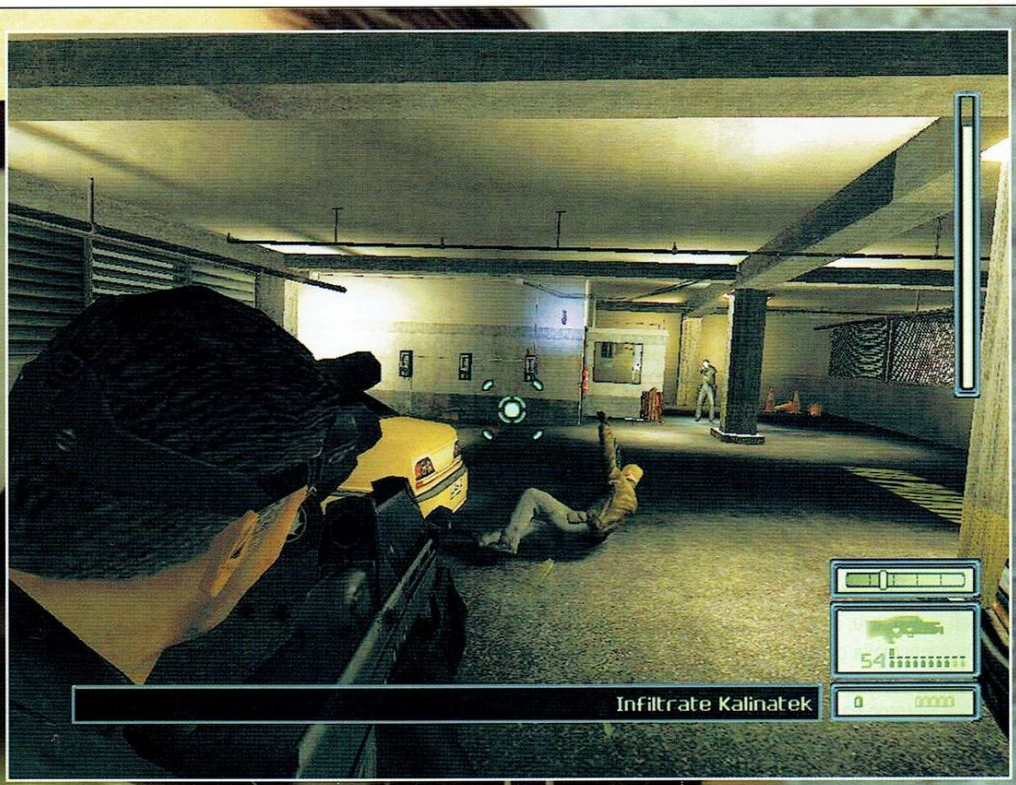
Как ти звучи? Като една чудесна игра, откъдето и да я погледнеш, нали?

Професионална тъга...

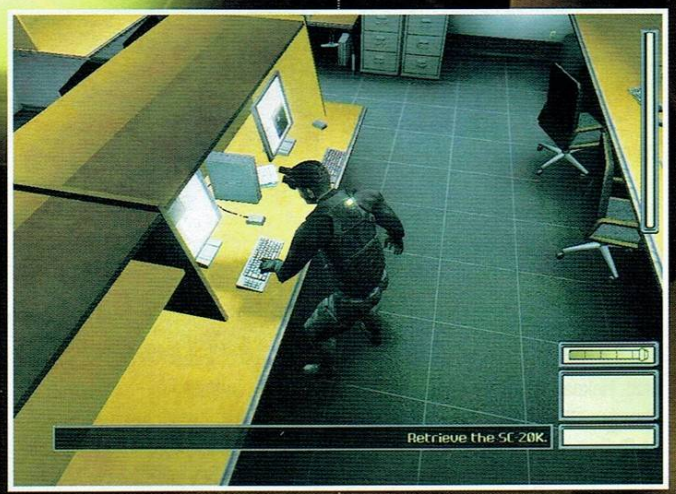
Знаеш ли кое ме ядосва най-много? Ubi Soft са се справили великолепно с иновациите в играта, а са се издънили в неща, които присъстват, перфектно реализирани, в едва ли не всички други игри от жанра. Тъпо е да откриеш топлата вода и след това да забравиш да прекараш студена. Помниш ли как в превюто цвилех от кеф, че физическият модел ще е толкова добър, че можеш да простреляш само гърлото на някоя бутилка. Не е трудно да се досетиш, че първата ми работа, когато видях бутилки в играта бе да започна да стрелям по тях. Е, наистина можеш да им простреляш само гърлото. Доволен преместих прицела си към стоящите в съседство до стъкления амбалаж видеокасети, за да видя с тях пък какво ли ще стане. И не стана нищо. Нищичко. Останаха си непокътнати като Едвин Сугарев след гладна стачка. Подивях. Интерактивността в Splinter Cell се оказа прехвалена. Можеш да взаимодействаш само с предвидените неща при това само по предвидения начин. Не можеш да отвориш нечие бюро и да установиш, че

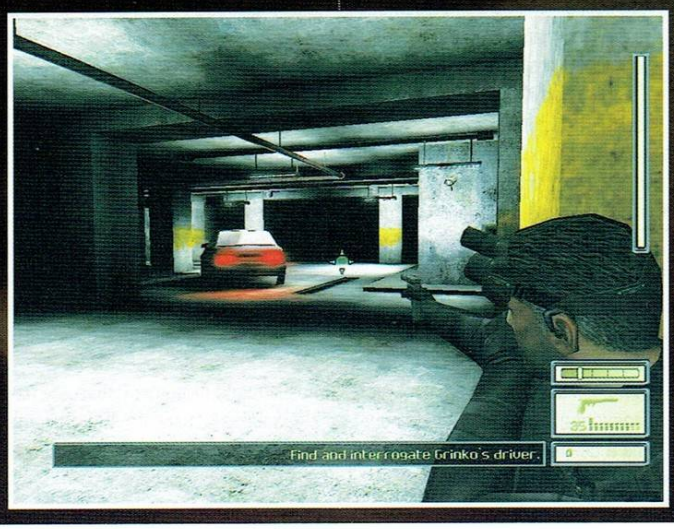


служителят си е скатал вътре пакет цигати и револвер, примерно. Факт е, че можеш да принудиш с пистолета си някой лош батко да си завре главата и да ти отвори някоя врата със скенер за ретина. Това добре, но защо не можеш да накараш същия този лош батко да ти набере шибания код за отваряне на някоя друга врата в съседство. Щото кода трябва лично да си го намериш, нали се сещаш. Обаче чакай, аз тепърва започвам. С телата примерно имаш един много сериозен проблем. Трябва да ги скриеш адски, ама адски добре. В най-плътната възможна сянка. Защото иначе ще бъдат открити и ще се задействат аларма. Ти може да си избил всичко живо в радиус от десет километра обаче, ако си оставил не добре скатан труп ще има аларма. Кой ще го намери не е ясно. Явно алармите в Splinter Cell са божествена интервенция, знам ли. И когато по някое време се включеше поредната аларма и видех надписа Mission Failed, защото съм оставил някое тяло три нива назад ми идеше... абе нямаш толкова развита фантазия, просто. Като си говорим за аларми – да кажем и за камерите. Колкото е трудно да скриеш тяло толкова е лесно да се оправиш с тези омразни на всеки любител на стелт шууторите устройства. Камерите просто трябва да ги простреляш и те спират да са ти проблем. Онемях като го видях това чудо. Никой не обръща внимание на унищожена камера. Както и никой не обръща внимание на паднало тяло в полезрението на камера. Ми да си лежи, к'во лошо има.



Казах вече, че арсеналът ти е беден. Няма лошо. Никой няма да прати таен агент с базука на рамо. Мунициите са реалистично малко – това също е хубаво. Не е логично из китайското посолство, примерно, да се търкалят муниции за твоята шпионска пушка. Проблемът е, че Фишър просто не може да вземе оръжие различно от неговите си пистолет и картечница. А, макар и рядко, си има нива, които са екшън ориентирани и в които стелт елемент няма. И някой може ли да ми обясни защо трябва да се хвърлам да налагам с юмруци трима стрелящи по мен терористи, защото моите амуниции са свършили, но пък по земята край мен се търкалят поне десетина калашника, а? А?! Ами защото Splinter Cell е просто поредната игра, колкото и да ѝ се иска да е нещо повече. Защото в нея нямаш чак толкова свобода на действие. Защото имаш един точно определен път напред и не можеш да минеш някое ниво, прескачайки няколко ъбджектива, хващайки баш шефа на лошите за заложник и решавайки проблемите си. Съжалявам, скъпи читателю. Сега ще прочетеш едно хубаво литературно заключение, за да има статията ми малко по-позитивен край. Splinter Cell май го заслужава, въпреки че ме обиди толкова много.





Може би трябваше да ти се представя. Аз съм Сам. Сам Фишър. Поне когато е светло. В мрака съм никой. Поредната сянка. Просто три светли точки на визьор за нощно виждане и един самотен изстрел. Поредната сянка, благодарение на която тази сутрин видя изгрев, а не ядрена гъба в небето на изток. Не се хваля. Няма нужда да ми благодариш. Това ми е работата. Да бъда поредната сянка в мрака. Наистина няма нужда да ми благодариш. Просто знай, че съм наоколо. Не, не ме интересува, че си преписвал на контролните в училище. Или че караш с превишена скорост в нетрезво състояние. Или, че изневеряваш на жена си. Не ме интересува дори ако смяташ да убиеш съседа си с цялото му домочадие, защото зловредното му псе ти сере в цветната леха. Аз не съм някой шибан Батман, че да ти правя забележка за подобни дреболии. Но ако решиш да поемеш съдбата на човечеството в свои ръце, ако престъпната ти мисъл е насочена към нещо по-глобално, тогава някой ден, съвсем скоро, ще видиш три светли точки в някоя сянка. И един проблясък.

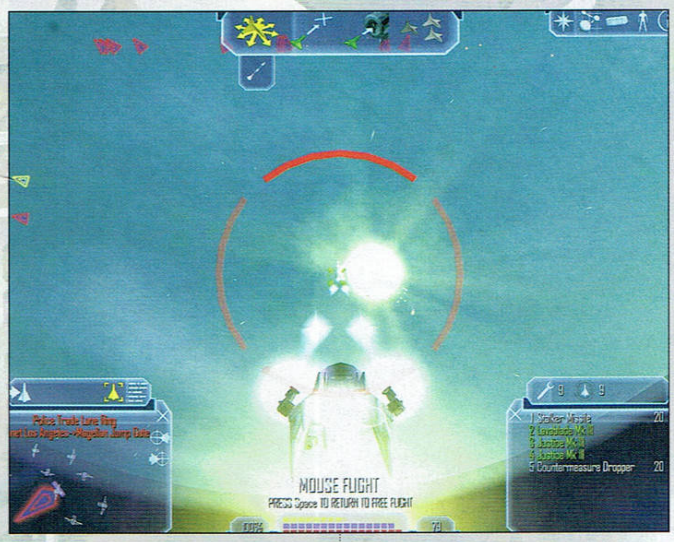
worlshop.headoff.com

Freelancer

Автор: Alex III

Рейтинг	9.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Digital Anvil
Разпространител: Microsoft
Жанр: Симулатор
Сайт: www.microsoft.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Огромна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Голяма
Прилича на: Privateer, Elite



След години догадки и напрегнато очакване станахме свидетели на завръщането на една легенда. Драги читатели, имам честта да ви представя духовния наследник на цяло съзвездие култови игри. В началото на 90-те години компанията *Origin* направи първия **Wing Commander** - революционен за времето си космически симулатор - и с това постави началото на цяла игрална вселена. През годините последваха части 2, 3, 4 и 5 (позната с подзаглавието **Prophecy**). Паралелно се появи **Privateer**, който позволи на играчите да се потопят в бъдещия свят по различен, много по-освободен начин - от перспективата на независим наемник, търговец или пират. Не много по-късно фенове на космоса можеха да се радват на **Privateer 2**. После се случи нещо неочаквано - *Origin*, познати на света с мотото си „We create worlds" (те наистина го правеха) - ефективно престанаха да съществуват. Екраните на десетки хиляди компютри престанаха да бъдат прозорци към звездите на бъдещето. Мястото на космическите сражения заеха скучните електронни таблици.

Но идеята не беше умряла. *Origin* залезе, на нейно място изгряха имената на Крис и Ерин Робъртс - бащите на игрите от вселената на **Wing Commander**, намерили нов дом в *Digital Anvil*.

И ето, че днес - повече от три години след обявяването ѝ, след многократни преработки и вече без участието на Крис и Ерин Робъртс, *Digital Anvil* ни представят **Freelancer**. На нас остава само да се удивляваме и да благодарим за прекрасната игра.

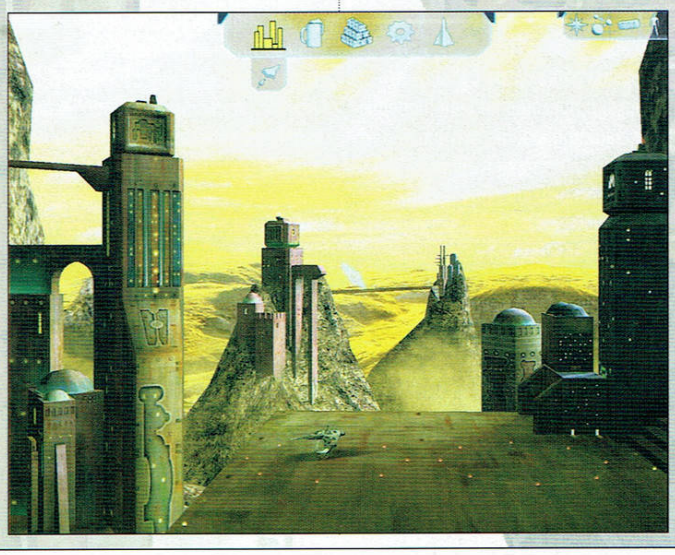
История

Отдавна, в почти забравения 23-ти век...

Войната, започната в Starlancer, продължила почти 100 години. Никой не помнел защо се водят сраженията, но милионите продължавали да умират отново и отново заради едни и същи парчета скала сред безбрежния космос. Накрая обаче Коалицията взела превес. Отчаяни, нациите на Съюза - англичани, германци, японци, американци и испанци - решили да построят по един междузвезден кораб и да го изпратят към Сириус, за да могат там избраните за пътешествието да започнат нов живот. По чудо корабите успели да пробият блокадата на Коалицията и да излязат в открития космос. Години по-късно те оставили пасажерите си под светлината на нови звезди. Бавно, но неотстъпно там се закрепило и развило едно различно човечество. Дошла 3000 година...

Някъде в пространството на Либърти (държавата, образувана от потомците на американските колонисти) някой сякаш без причина и без предупреждение разрушава **Freeport 7** - орбитална станция с хиляди души на борда. Тук събитията в играта преминават в сегашно време, защото шансът е пожелал в този момент Дейвид Трент да се намира на борда ѝ. Запознайте се, Дейвид Трент - това сте вие.

Спасителната капсула токущо ви е спасила по чудо от разкъсваща огнена смърт, но се оказвате сам и гол сред огромен, безразличен град на непозната планета. Нямате кораб, нямате пари, нямате представа какво се е случило на **Freeport 7**. Наблизо обаче има бар, а според вековната традиция в баровете на непознатите планети винаги се намира някаква работа. И, стига да знае кого да пита, човек може да получи някои отговори.



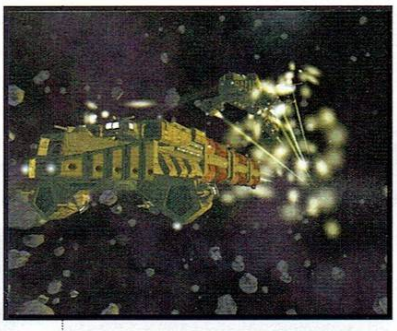
Чака ви цяла непозната вселена. Свободни сте да я изследвате, да се сприятелявате, да търгувате, да се биете с нея... Но каквото и да правите, **Freeport 7** е белязал съдбата ви. Няма как да избягате от нишката на основното действие. Забъркани сте в мистерия, и ще трябва да я разплетете до края. Ще минете през мир и война, ще трябва да изцапате ръцете си с кръв, ще станете жертва на предателства и сам ще мамите. Никой няма да пита дали сте на страната на правдата. Трябва да стигнете до дъното на историята и да се изправите срещу заплаха с апокалиптични мащаби. А когато се справите с нея, играта няма да свърши - в известен смисъл чак тогава ще започне. Вселената ще остане отворена пред вас. Нови звезди, нови планети, нови кораби, нови оръжия, нови врагове, нови приятели ще чакат да ги открие. Ще бъдете наистина свободни да правите каквото желаете в света на бъдещето.

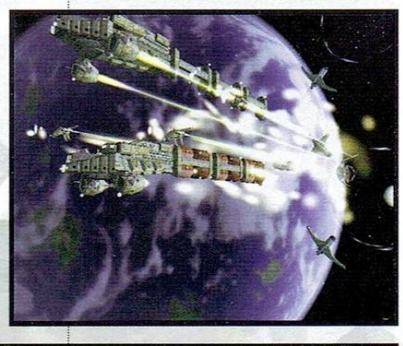
Интерфейс

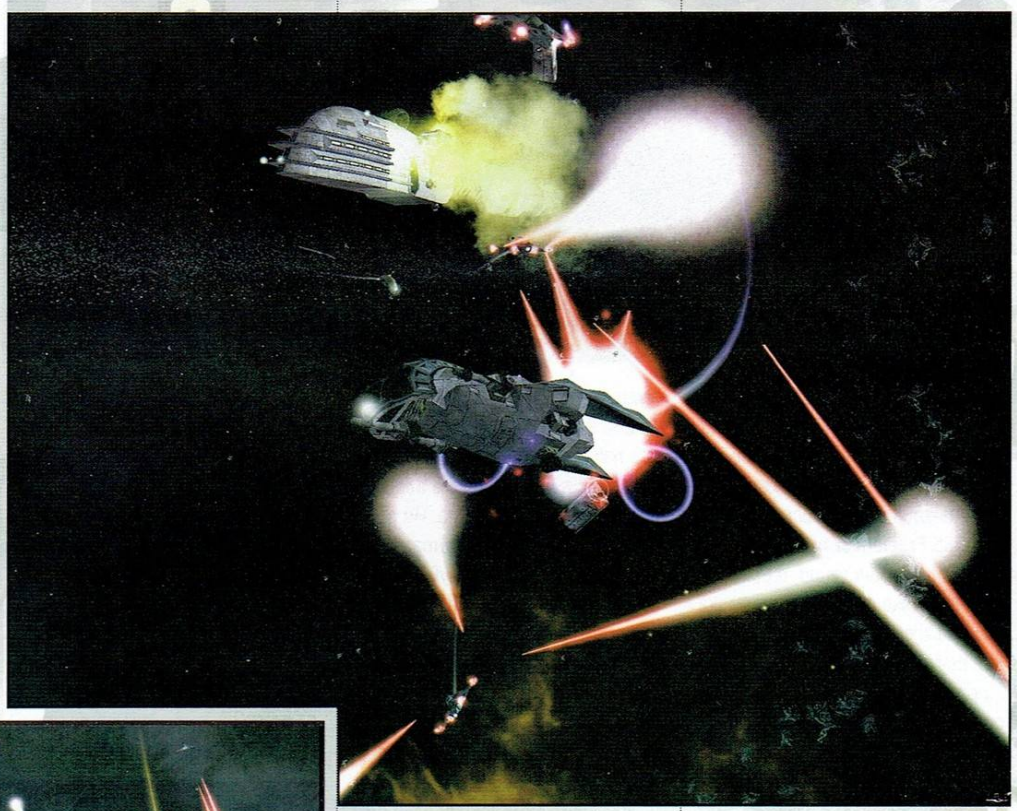
„Добре дошли, чувствайте се като у дома си" сякаш казва играта още от момента, в който я пуснете. Както във всеки сериозен симулатор, на екрана с опциите ще откриете десетки клавишни комбинации, но не се стряскайте - няма да ви се наложи да ги учите. Колкото и странно да звучи, **Freelancer** може да се играе само с една ръка върху мишката. Не ви трябва джойстик, а до клавиатурата ще се докосвате рядко. Допреди седмица подобна мисъл би ми се сторила еретична, но вече знам, че симулаторите могат да имат и съвсем просто и интуитивно управление, без да загубят реалистичността си от това. Номерът е, че корабът ви може да стреля не само в една точка пред себе си, а навсякъде, където можете да посочите с курсора. Докато използвате мишката си за да управлявате, отместването ѝ от центъра на екрана влияе на това колко бързо ще завива той в съответната посока. Ефектът от цялата работа е, че се изисква просто да държите курсора върху целта си. Докато го правите, корабът ще завива към нея, а оръдията ще я улучват през цялото време.

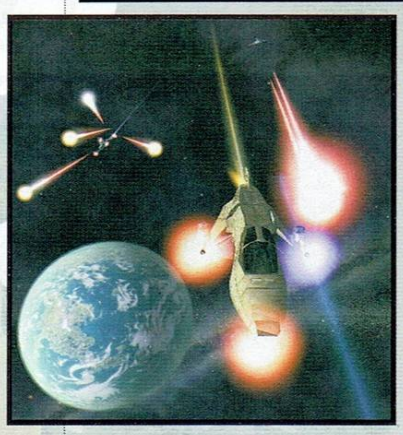
Не оставайте с впечатление обаче, че тук няма тънкости. Гореописаното означава, че корабът ви може да лети в една посока, докато стреля в друга. Прибавете възможността за стрейф (странично движение) и способността му да го оставите да лети по инерция накъдето е тръгнал, да го въртите независимо и да стреляте на трета посока, и ще добиете представа за степента на координация, която понякога ще ви трябва, за да го управлявате.

Друго нововъведение е т.нар. *turret view*, т.е. изглед за управление на кулите. Част от космическите машини (особено по-тежките и неповратливи) могат да носят оръдейни кули, които стрелят не само в сектор пред кораба, а в широка дъга в друга посока. В режим на *turret view* преставате да управлявате движението на летящата грамада. За сметка на това можете да извъртите поглед във всяка посока наоколо, и да накарате кулите да стрелят по произволна цел. Много е удобно в комбинация с автопилота, ако му кажете да следва някой враг, а вие през това време обстрелвате всичко в близкото пространство. Има приложение и в мултиплеър - подреждате се във формация с някой приятел (отново автопилотът се старае да ви държи близо до него на паралелен курс), и докато той се грижи за управлението, вие избивате противниците.









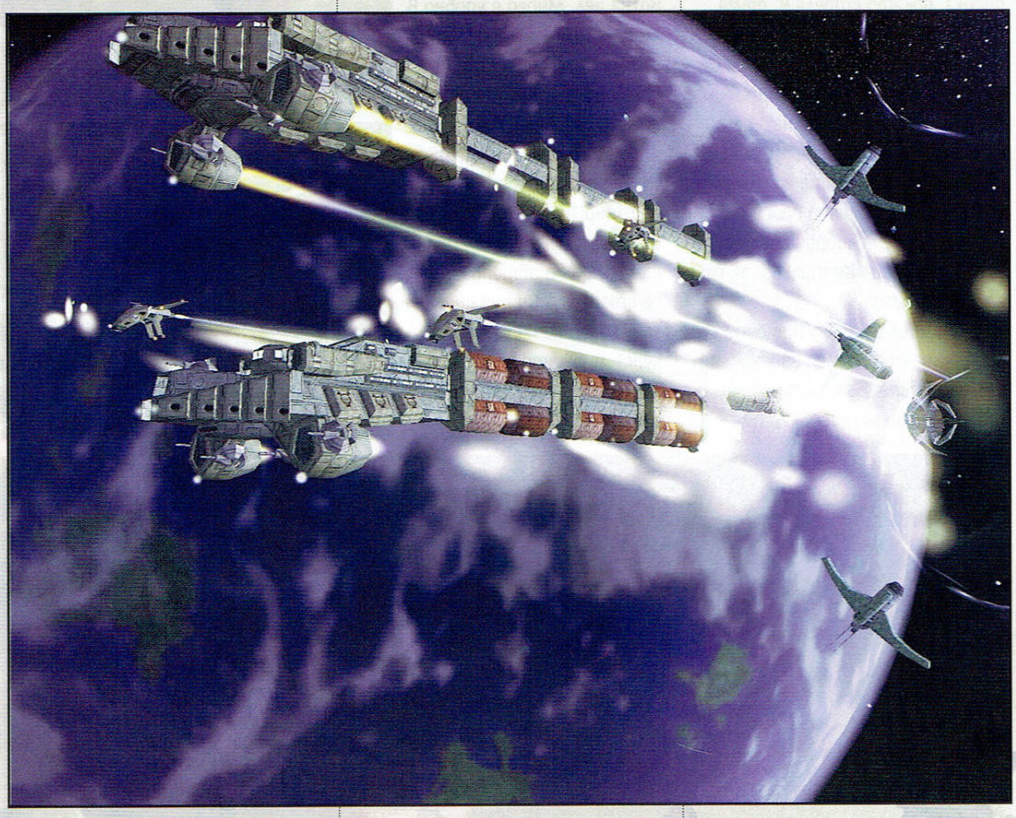
Освен за изпълнение на маневри, мишката може да се използва за активиране на почти всички функции на играта по време на полет. Ако искате да захванете някаква цел - просто щраквате върху нея на екрана и готово. За повечето команди (от сорта на „сканирай целта ми", „дай ми инфо за нея" или „използвай tractor beam-а за да прибереш близката плячка") съществуват иконки в интерфейса, които се активират с едно щракване на мишката. Макар да не изглежда като бог знае каква екстра, това позволява да използвате (почти) пълните възможности на кораба си още след първите пет минути игра, вместо след първите два дни. Отново - адмирации за дизайнерите!

Геймплей

Вселената е отворена пред вас, ограничения няма. Правете каквото желаете, стига от време-навреме да изпълнявате по някоя и друга мисия от основната история. Ако ви харесва, можете да си изкарвате парите като търговец. Ако повече ви пас-

workshop.headoff.com

ват битките - бъдете наемник, във всеки бар ще намерите работа. Ако формалности от сорта на „законност" и „справедливост" не ви впечатляват - няма проблем, наоколо пирати и престъпници колкото искате - присъедините се към тях и трупайте бързи пари. Сценарият е така направен, че, щете не щете, ще ви се наложи да минете през почти целия спектър от дейности.



Във **Freelancer** има много фракции и организации, и всяка от тях може да бъде приятелска или враждебно настроена. В първия случай можете да разчитате на работа (съответно - пари) и отстъпки при закупуване и ремонт на кораба, а във втория на дружен поздрав от целия деструктивен арсенал, накачулен по корпусите, в секундата, в която бъдете засечени. Внимавайте какви мисии приемате и по кого стреляте - утре може да се окаже, че сте си спечелили нежелани врагове.

Системата за търговия е проста. Купувате евтино местното производство и продавате скъпо, онова което карате отдалече. Голяма част от нещата за търгуване идват от унищожените вражески кораби – те често оставят след себе си полезни предмети. Минното дело също е начин за забогатяване. Отскачате до близкото астероидно поле и започвате да стреляте по скалните късове. Това е начинът, по който се добиват тежките метали и редките елементи в света на **Freelancer**. От опит ще ви кажа: методът е сигурен, за сметка на това – скучен. Не съм дошъл в ТОЗИ космос за това! Все пак, ако парите не стигат рудодобивът наистина е авариен изход от безизходицата. Но дори да имате милиард кредита, пак няма да можете да купувате всичко, което ви се ще. През цялото време екипировката (съответно мисиите, до които имате достъп) е ограничена от нивото на опит на героя ви. Дейвид Трент - помните ли го? В паспорта му има графа ***„pilot level"***. От цифричката там зависи дали ще бъдете класифициран като „вещ и достоен" да изпълните дадена мисия от основната нишка на историята. Тя определя и качеството на въоръжението, което търговците ще ви предлагат. Растежът й обаче не е свързан с избиване на врагове, а с напредъка в разплитането на загадката около **Freeport 7**. Така елегантно е избегнат онзи момент – толкова дразнещ в други заглавия – в който, след като сте отделили достатъчно време за трупане на пари и екипировка изведнъж се оказвате неизмеримо по-силни от всичко, което можете да срещнете. Тук просто не можете да станете прекалено мощни, закупувайки оборудване, което все още не е за вас.

Интересно е решен въпросът с пътуването на далечни разстояния. Космосът във **Freelancer** е опасан от транспортни маршрути. Достатъчно е да се скачите" с входния пръстен на някое такова трасе, за да бъде всмукан корабът ви в *енергиен тунел*, придвижващ ви доста по-бързо до... хмм, пиратите например. Запознайте се и с *Lane Hackers*. Тези находчиви момчета са усъвършенствали метод за смущаване работата на енергийните тунели. Подобно на някогашните крайпътни разбойници, те просто си избират място в близост до такъв маршрут, прекъсват го и чакат нещо да изпадне през дупката.

Преди малко стана дума за екипировка. Тя е разделена в няколко графи.

На първо място, корабът. Може да е всякакъв, изборът минава от леки изтребител до грамадни товарни корита. Първите разчитат на повратливост, последните - на здравина и мощно въоръжение. А то - *въоръжението* - идва във вид на *енергийни оръжия, ракети, торпеда и мини.* Разнообразието е огромно.

Същото е и при *защитните системи*. *Активните* сред тях, осигуряват контрамерки срещу ракети, *пасивните* включват *енергийни щитове* с различна мощност, принцип на действие и ефективност срещу даден вид оръжие.

Търговците предлагат също *двигатели*, *наноботове* за автоматична поправка на корпуса и *батерии* за мигновено зареждане на щитовете.

При продължителни битки в пространството *ботовете и батериите* представляват ценен стратегически ресурс. Внимавайте дали случайно подобно устройство няма да „изпадне" след експлозията на някой от врагове. Да го приберете навреме може да се окаже действието очертаващо границата разделяща живота от смъртта.

С развитие на действието ще се придвижвате към нови места. От територията на бившите американци (където са найлесните мисии) ще напредвате към британското, японското, и в

крайна сметка – немското пространство. Мисиите, фракциите и екипировката там са различни. Трудността на играта ще се покачи драстично, но и вашите възможности многократно ще нараснат.

За разлика от обичайните задачи, които можете да получите във всеки бар и които носят пари, мисиите от същинския сценарий са безкрайно разнообразни. Няма да намерите две еднакви сред тях. Понякога са кратки и ясни, друг път - дълги и заплетени. Случва се същинското приключение да не е самата мисия, а само пътят до мястото, където трябва да я получите. Историята е богата с неочаквани обрати. Отначало всичко е неясно, действието е почти мудно. Постепенно нещата се забързват до почти истерично темпо, загадките се трупат една върху друга, а отговори все така няма... Докато накрая със сила успеете да си пробиете път до отговорите и от пионка се превърнете в основна фигура и двигател на действието. Личи си, че създателите са насочили главната част от усилията си в посока на самостоятелната игра, и трудът им се е увенчал с безпрецедентен успех. Отново – браво!

Freelancer предлага възможност за създаване на мултиплейър сървъри за до 128 души. Всеки от тях представлява самостоятелно копие на вселената на играта. Няма да можете да изпълнявате мисиите от обичайната кампания, но свободните такива, търговията, възможността за пиратство - всичко останало ще бъде там. По отношение на играта в мрежа продуктът на Digital Anvil представлява свързващо звено между заглавия като Freespace и Allegiance. Струва се да се опита.

Оформление

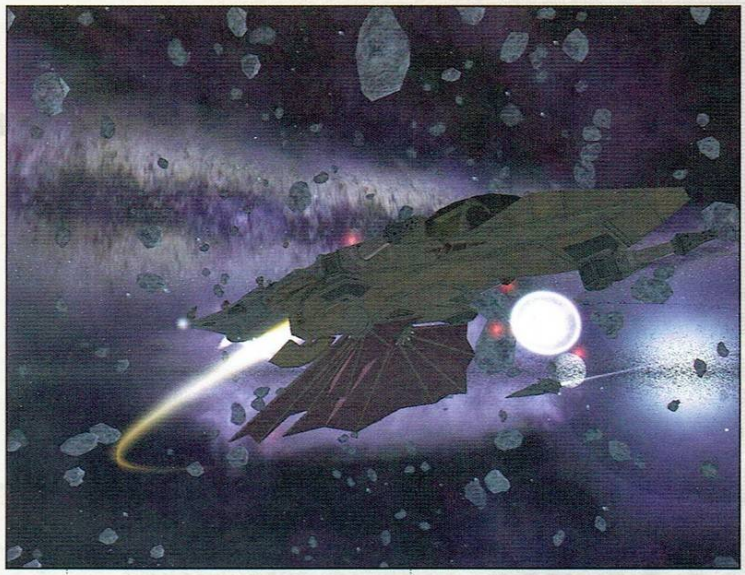
Графиката на Freelancer не е чудо на визуалната технология. За сметка на това тя е детайлна и убедителна по свой, не-бляскав начин. Като цяло анимационният общ изглед пасва много добре с *леко аркадния привкус* на геймплея. Кът-сцените с енджина на играта между мисиите са много добре режисирани, а изгледите от планетите, на които кацате, на моменти спират дъха. Обаче по принципа „всяко зло за добро" леко демодираният изглед води до съществено (особено у нас) предимство - ниските системни изисквания на играта. Freelancer върви прекрасно на практически всякакви машини.

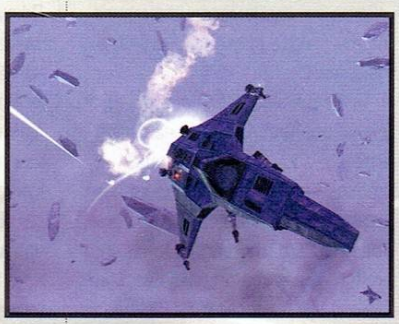
Звуците са много добри. По време на полет ефирът е населен с шумове - оперативните разговори между диспечери и пристигащи кораби около станциите, напрегнатите реплики на пилотите по време на сражение, и, разбира се, специфичните за мисията диалози. Всичко е прекрасно изпълнено - ненатрапващо се, но на място казано. Неприятно впечатление правят само разговорите, които водите със случайно срещнатите персонажи на планетите. Там репликите са шаблонни, а в доста от случаите и дразнещо изкуствени и нелогични. Като цяло обаче аудио-визуалното облекло на играта оставя впечатлението за нещо изпипано в детайли и добре полирано след това. Омръзна ми да го повтарям, но... за пореден път – браво!

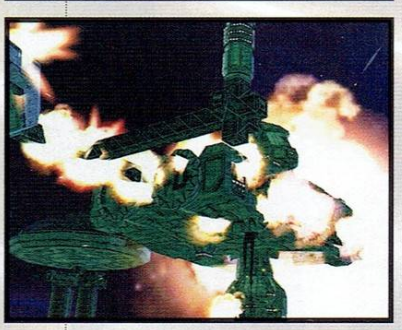
Заключение

Какво ми остава да кажа? Може би няколко думи за недостатъците.

Като минус може да се отчете еднообразието на свободно избираеми мисии - те са около четири вида общо, и макар при самостоятелната игра това да е достатъчно, в мултиплейър определено става досадно. Друга не-дотам-възхитителна черта е само привидното многообразие на оборудването. Макар и десетки видове, на практика енергийните оръжия са варианти на един от три основни типа - яки и бавно стрелящи, слаби и скорострелни и средни по двата показателя. При щитовете, корабите, ракетите, двигателите и прочие се забелязва същата тенденция. Макар и не фатални, подобни недостатъци сякаш казват „прощавайте, не ни стигна времето да обърнем внимание на всичко", както и „очаквайте експанжъна, понеже няма да отнеме много време и усилие всичко да стане перфектно".







Основното във Freelancer обаче е атмосферата. Пленителна, уникална, тя всмуква и не пуска, докато не ви прекара през цялото действие. Междувременно ви забавлява, учудва, удивлява... И когато – отдавна след времето за лягане – все пак ви се наложи да станете от компютъра и да се отпуснете в леглото - оставя фантомни образи в очите и лъже слуха с илюзорни звуци. Докато се унасях, си спомнях с какво се сбогуваше с мен една друга игра, зачената от същите хора. „While you sleep, they'll be waiting" - „докато спиш, те ще чакат".

Те ще чакат не само мен да пусна играта утре отново. Ще чакат и вас да я видите за пръв път – няма да съжалите.

Приятна игра - знам, че ще бъде.

workshop.headoff.com

Project IGI2

Автор: Alex III

CNN няма да предава пряко подвизите на Дейвид Джоунс. Няма да срещнете снимката му във вестниците, нито името му в някоя заповед за награждаване с медал. Там, където той се бие, не ходят репортери, няма началство. Джоунс влиза в бой сам.

*Добре дошли (отново) в света на **IGI** - свят на подмолни конспирации и зле прикрит тероризъм. Годините след края на студената война явно не са били достатъчни, за да стопят ледовете в мисленето на дизайнерите от Innerloop, защото врагове отново ще ви бъдат руснаци, либийци и китайци – все „лоши хора" от времето на Рейгън. Ще ви се наложи да преминете през труповете на доста от тях, докато си пробиете път до финалните надписи. Всяко нещо по реда си обаче, нека започнем с началото.*

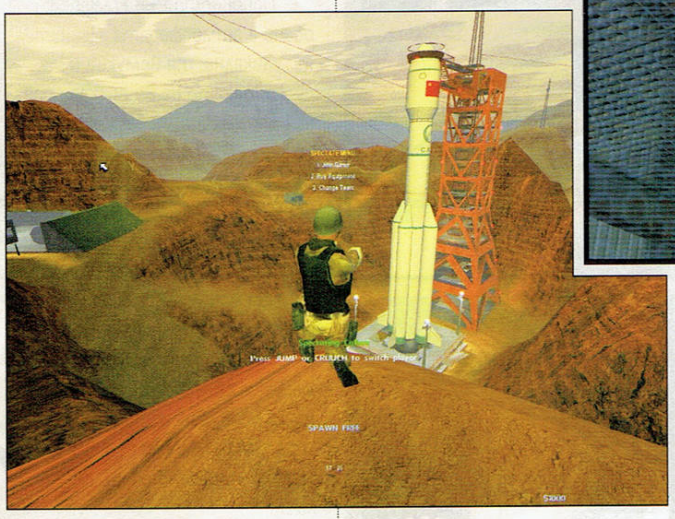
жие - бивш британски командос, специализирал операции в източноевропейските държави. Историята започва с кражбата на прототип на нов чип от някаква военна лаборатория, и на Джоунс се пада съмнителната чест да го върне от предполагаемото му ново местонахождение по средата на база на руската мафия в Украйна. Оттук нещата се завъртат по стандартния начин, и от едно на друго отново стигате дотам, че да спасявате света от злонамерени конспиратори. С една дума, сценарият е банален.

IGI 2 представлява триизмерен екшън от първо (и чат-пат трето) лице с елементи на промъкване. Предната част на играта страдаше от доста (като бройка и тежест) недъзи, основните от които бяха безумно тъпия ИИ и липсата на опция за запис на играта *Load Game*, както би се очаквало, а забутана сред функциите на джобния компютър на Джоунс) и ограничена като брой записи за мисия. По отношение на ИИ се чувства подобрение, но все още има неща, за които компютърните войници на световния тероризъм да се поучат от кухненските хлебарки.

Всъщност, **IGI 2** оставя впечатлението за съвсем нова игра, а не за продължение на нещо старо. Всичко - като започнем от графиката, минем през звуците, дизайнът на нивата, и свършим с ИИ и усещането от геймплея въобще - е много по-изпипано и завършено, отколкото в първата част. Да караме по ред.

Рейтинг	8.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: InnerLoop
Разпространител: Codemasters
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.codemasters.com
PC: P4 1.2, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Project IGI



IGI

Това е името на секретна организация, заета с опазването на световния ред и наказването на несъгласните с него. Дейвид Джоунс пък е основното им оръ-

та по време на мисия. С продължението създателите й се заканиха да ги поправят, и до голяма степен са успели. Опция за запис има, макар и сложена на странно място (не в менютата до коман-

Арсенал

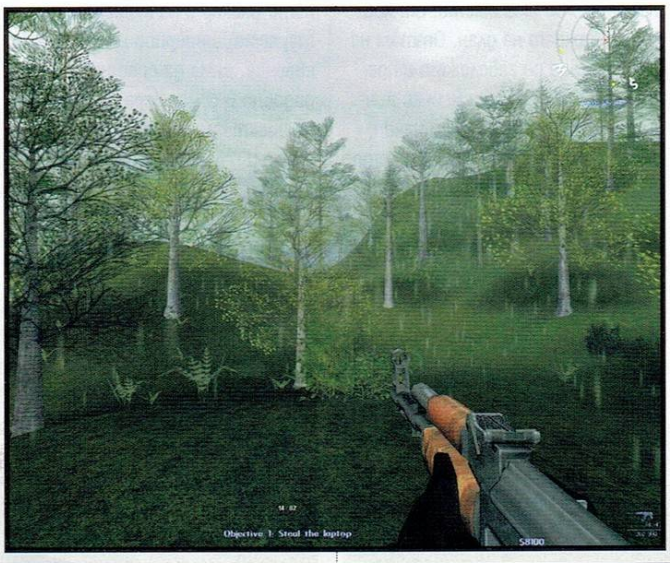
Както и по-рано, оръжията са взети от реалността. Общите им характеристики, заедно с това кой ги използва, са пресъздадени (повече или по-малко) истинно. Особеностите са няколко. Първата е, че оръдията на „труда" на войниците не могат да се ъпгрейдват по време на мисия - снайпер с инфра-червен визьор представлява на практика съвсем различно оръжие от същия вид карабина, но с обикновена оп-

тика. Освен това, всеки модел пушка, автомат или пистолет си има собствени патрони, несъвместими с тези на останалите. Най-голямото ограничение обаче идва от факта, че по едно и също време можете да носите само две оръжия - (обикновен или картечен) пистолет, и нещо по-тежко. Човек трябва дълбоко да се замисля какво точно средство за убиване да вземе със себе си, и нерядко се налага да импровизира по време на битка. Примерно, със снайпера си сте изчистили откритото пространство пред входа на близката сграда, и влизате вътре. Там обаче заварвате десетина китайски войници, които само вас чакат. Вместо да се опитвате да ги биете с пистолет или да хабите ценни патрони от снайпера, по-добре вдигнете от земята калашника на първата жертва и избийте останалите с него - по-бързо, по-ефектино, по-безопасно, по-евтино... И доста шумно, ама какво да се прави - китайците така или иначе ще вдигнат врява наоколо, поне се постарайте всичко да свърши по-скоро.

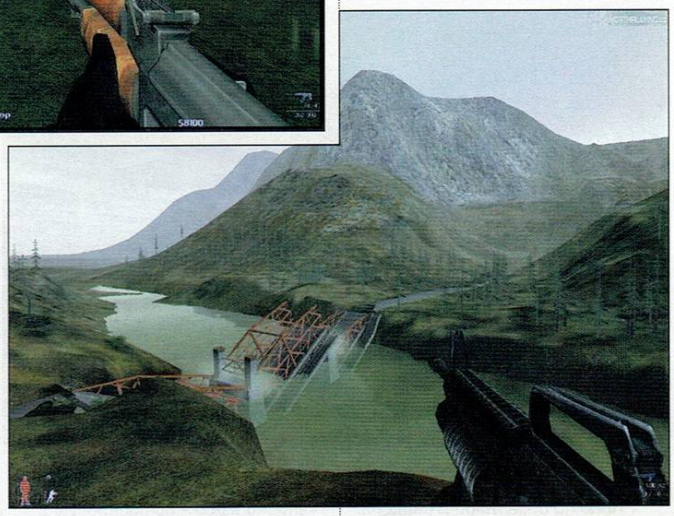
Споменаване заслужава сериозната зависимост на точността на оръжията от положението, от което стреляте. Дали ходите, бягате, приклекнали сте или сте легнали, всичко това влияе на мерника ви (и на забележимостта ви, но за това - малко по-късно).

Инвентар

Агент Джоунс носи и наглед по-безобидни джаджи, а именно - многофункционален компютър, бинокъл и инфрачервени очила. Компютърът може да служи като станция за връзка с базата (включително и за upload на състоянието на мисията, т.е. save game), средство за отключване на електронни ключалки, лаптоп за хакване на вражески компютри, но най-полезен е когато показва сателитна карта на околността. На нея в реално време се вижда не само релефът, но и позициите на всички вражески войници, камери, бронетранспортьори и т.н., които не се намират под покрив. Колко полезно е това ще оцените с пълна сила в момента, когато се окажете без него - примерно в някоя мисия под земята.

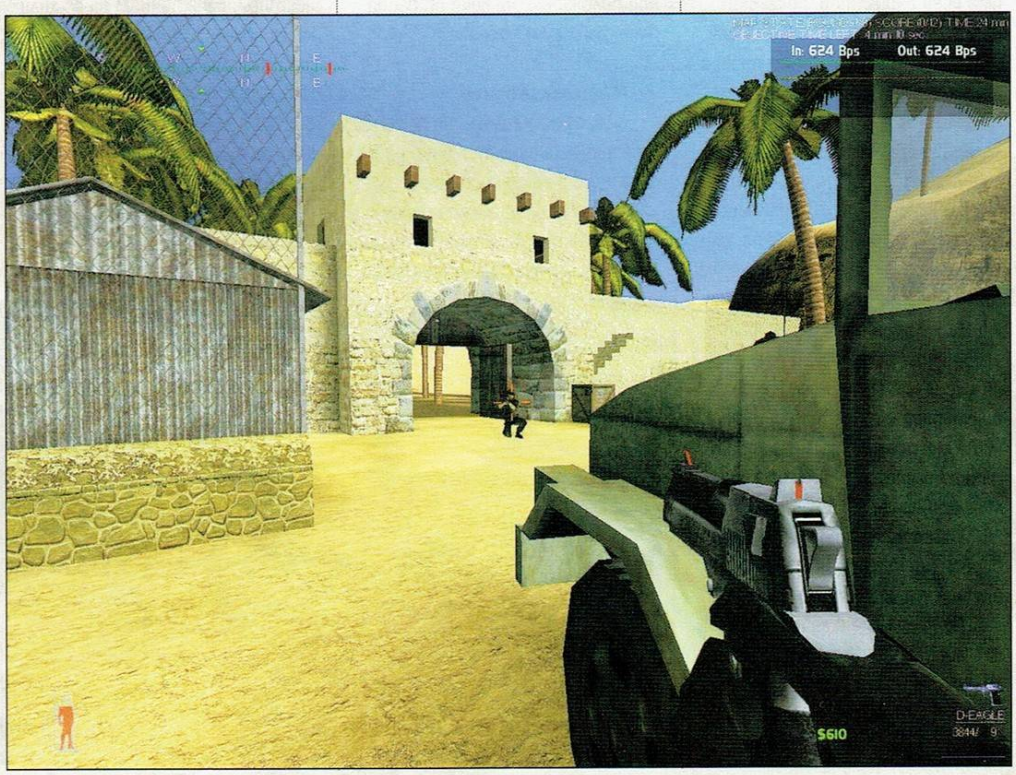


Бинокълът на Джоунс има променлива степен на увеличение и автоматично оправя контраста на неясните нощни образи. Инфрачервените очила пък откриват топлинния шаблон на човешкото тяло, и го показват в ярки цветове на дисплея си. Така с един поглед можете да забележите всички врагове в околността, някои от тях - даже и зад прегради. Незаменимо е при прочистване на сграда - надзъртате през очилата за момент, и вече знаете дали в следващата стая има неприятелски войници, колко са и къде се намират. С малко късмет ще можете да ги застреляте през стената, или поне да видите, когато тръгнат към вас.



Врагове

Основната трудност на **IGI 2** идва от факта, че противниците ви няма да бъдат много различни от вас. Нито по „здравина", въоръжение или точност ще ви отстъпват съществено (особено на по-високи степени на сложност). Ще бъдат доста по-глупави (надявам се... все пак, зависи от вас), но за сметка на това ще са много. Отнасяйте се с уважение към тях, понеже само един-двама са достатъчни, за да ви вгорчат, а в последствие - и да ви отнемат - живота. Те умеят да се прикриват един-друг, действат координирано, винаги намират начин да стигнат до вас, и понякога го правят от неочаквана посока или от няколко места едновременно. Хвърлят гранати, за да ви изкарат от укритието ви, а от време-навреме са способни на подлости, като стрелба през стените например (също като вас, впрочем). За разлика от предната игра, всичко това се случва по естествен, почти човешки начин, и не дразн-



workshop.headoff.com

ни. Откровено неадекватни са реакциите им само в случаите, когато застреляте някой от тях и останалите не успеят да ви видят, за да отвърнат на огъня. Вместо да се скрият, те започват да се лутат наоколо, но след малко се успокояват. Лично аз едва ли бих се върнал така бързо на поста си, ако на два метра от мен лежи трупът на колегата ми (хм... зависи кой е колегата)...

Промъкване

Поне по идея това е сърцето на геймплея. Убиването на враговете е повече или по-малко стандартно. Добрият играч на **IGI** ще познаете не по точния мерник и бързата реакция (макар че и двете помагат), а по правилната преценка кога да се крие по ъглите, и кога да влезе в бой. Тук вече има ясен индикатор, показващ колко забележими сте в момента. Колкото по-бавно, по-тихо и ниско се придвижвате, толкова по-добре. Ако наоколо е тъмничко - още по-хубаво. Доколко ще ви забелязват зависи и от степента на внимание на противниците. Ако алармата е пусната, или забележат наоколо нещо нередно (от сорта на труп в краката си примерно), шансът да намерят укритието ви с поглед е много по-сериозен. Пазете се и от снайперисти и постове по високите места - те имат остри очи и още по-остри куршуми. Когато можете, използвайте оръжие със заглушител. То обърква врага и вероятността да не забележат откъде стреляте е по-голяма.

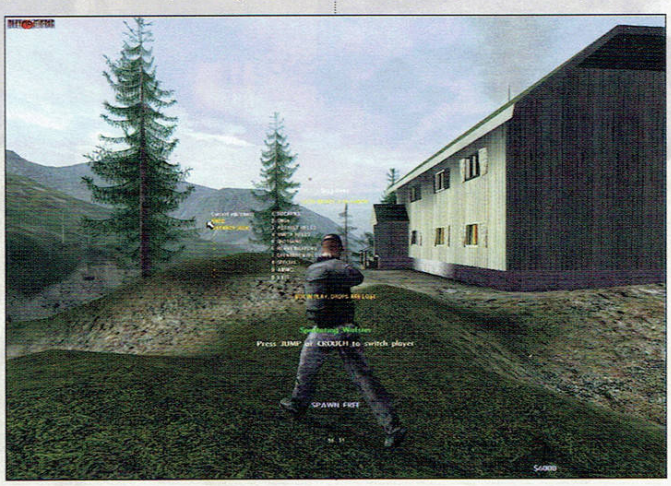
Проблемите с геймплея настъпват в момента, когато намерите начин вместо да се промъквате да избиете противниците. Нивата са така направени, че често има място, от което се виждат на длан. Оттам не е трудно да се забележат и премахнат практически всички неприятели. Стандартният начин, по който се развива действието, е в първите 10 минути да се изгърчите здраво, но на 11-тата да се окаже, че на километър околовръст няма нито един жив враг, а на вас остава само да минете триумфално през безлюдната база и да си изпълните задачите по живо - по здраво. Не е много... хм... промъквателен стил на игра, да не говорим, че частта с разходката определено е досадна - разстоянията са големи, и е тъпо по 5 минути да ходите по грамадната карта само за да занесете някакъв експлозив от точка А до точка Б при положение, че вече отдавна няма кой да ви попречи.

Оформление

Тук са най-големите плюсове и на най-сериозният минус на **IGI 2**. *Innerloop* са се постарали заглавието им да изглежда перфектно - необятните открити пространства, комбинирани с детайлните (макар и на моменти повтаряеми) интериори са уникално явление, няма да срещнете нищо подобно в друга игра. Моделите на обектите изглеждат много добре и отблизо, и отдалече, тревата е като истинска, гората е като гора... С една дума - приказка. Обаче има една подробност. Ще ви разкажа как брат ми за пръв път видя играта.

Значи, водя аз тежък бой - стрелям, пъшкам, псувам, а той влиза в стаята. Бия се с двама руснаци и хич не е лесно. Как да е, пребивам ги в крайна сметка, а брат ми гледа критично и накрая вика *„Тва не беше честно, трябваше да го изчакаш да му свърши хода“*. Аз си отварям устата да му отговоря нещо от сорта да дойде да се пробва той за по-честно, обаче почвам да се хиля като идиот - верно тая игра като походова стратегия върви... При това, не е, да кажеш, на най-високи детайли - намалил съм к'воото съм можал в опциите, пък и машинката ми не е праисторическа, *GeForce 3* си имам все пак. Егати играта!...

Инак звуците са си хубави, само репликите на вразите са малко еднообразни, ама... какво да се прави. Не е болка за умирачка, само да вървеше малко по-бързо и да не забиваше толкова. Склонността спонтанно да прави *„Quit to Desktop“*, комбинирана с невъзможността човек да се записва по-често, прави играта на моменти дразнещо изживяване. Което не пречи да се минава бързо, особено на по-ниските степени на трудност. 18-те мисии имат средно време за минаване от порядъка на 20-25 минути, което прави към 9-10 часа геймплей с грешките и рестартирането.



Накрая...

IGI 2 е интересна и оригинална по един ненатрапващ се начин. Изпълнението на мисиите е занимателно и носи удовлетворение, а самите нива и историята, макар и да не са нещо невиждано, съдържат чар и атмосфера. Създателите ѝ са се постарали да разнообразят и разчупят геймплея максимално. Ще ви прекарат през градове, пустини, планини, заводи, подземни комплекси, ще ви поставят на мястото на стрелеца в летящ хелокоптер, ще ви карат да се промъквате, да се биете, да се лъжете с противника, а накрая ще ви се наложи да се срещнете с голяма част от китайската армия. През цялото време ще ви държат в напрежение, но и ще ви позволят да усетите нарастващата си сила и умение по време на играта. Въобще - **IGI 2** определено си заслужаваше чакането, и въпреки че няма да промени света, струва си да я изиграете.

Battlefield 1942
Road to Rome

Автор: Black Wizard

Признавам, че подходих към това заглавие със съмнение. Все пак колко игри могат да се похвалят с качествен експанжън, едва няколко месеца след излизането си? Мисълта, което ме гризеше, докато чаках да пристигне диска, бе дали ще успея да се отнеса с нужната обективност към този продукт, който повече ми приличаше на мод, с тази разлика, че модовете са безплатни, а за **Road To Rome** *Electronic Arts* търсят своя 20 долърен дан от всеки, който реши, че играта си заслужава да я има. Заслужава ли си? Отговорът на този въпрос, както и – надявам се – обективното ми мнение, можете да прочетете в следващите редове.

Да започнем от началото. **Battlefield 1942** е First Person Shooter, който наред с обикновените огнестрелни оръжия, позволява използването на различни видове бойни машини, като танкове, джипове, самолети, кораби, подводници – всички от времето на Втората Световна Война. За първи път на пазара – изключая **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**, който предлагаше доста подобен геймплей и е една феноменална, поне според личното ми мнение, игра – се появи заглавие, включващо в себе си стратегия, шутър и симулация. Лично за мен, като руснак, радващо бе, че най-накрая някой беше обърнал внимание и на събитията от Източния фронт, а изтребването на шваби в подстъпите към Сталинград се превърна в най-епичното ми преживяване като геймър. Прелитащите самолети, тътрещите се по порутените улици „Тигри" и цялата тази атмосфера на обреченост, която витаеше наоколо правеше изживяването истинско и необикновено. Говорейки за симулация е коректно да поясня, че управлението на машините бе сведено до аркадна степен на реализъм. Като се има предвид спецификата на играта и факта, че в нея се набляга преди всичко на екшъна това е оправдано и правилно решение.

Рейтинг 7.8

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Digital Illusions CE
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.eagames.com
PC: PIII 800, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Battlefield 1942

Road to Rome, от своя страна, ни пренася по време на битката за Италия, останала в историята с грандиозните сражения между съюзническите войски и немските парашутни части, съставляващи гръбнака на защитната линия „Густав".

Геймплей

Battlefield 1942: Road to Rome е точно това, което всеки един от нас може да очаква от един експанжън в днешни дни. Той съдържа в себе си най-доброто

warkshop.headoff.com

от оригиналната игра и добавя и някои нови елементи, на които всеки почитател на играта би се зарадвал. Преди да се отдам на радостта обаче, малко критика. Това, че събитията са пренесени в Италия – тема недокосвана от нито една игра досега, с изключение донякъде на **Close Combat: Battle of The Bulge**, е наистина страхотно, но само 6 карти не е това което можеше да се очаква, мисля. И дори факта, че количеството успешно се компенсира от качеството не ми повдига особено настроението. Но виж геймплея е нещото, което го повдига доста. Настроението имам предвид...

Добавени са две нови фракции – „Свободните френски сили" и Италианската армия. Макар, че бих поставил под съмнение воинските умения и на двете, все пак разнообразието винаги е добре дошло, когато си говорим за повдигане... на настроение. Шестте карти всъщност съставляват Кампанията. Шест битки из най-красивите кътчета на Италия. Те могат да бъдат изиграни и в мултиплейър с до 64 противници. Пресечените местности са идеални за любителите на висенето под сянката под някой храст, със снайпер в ръка и истински кошмар за тези, чиито пристрастия обикновено са скрити зад половин метър метална броня и не се чувстват комфортно когато тя липсва. Като изключим картата „Операция Хъски" (която много наподобява Нормандия) във всички останали този насечен терен е преобладаващ. В „Монте Касино" голяма част от битката се води от двете страни на една планина, на чийто връх се намират руините на манастира „Св. Бенедикт" – тази карта, както и „Салерно" се явяват един вид *King of The Hill* от традиционните шутери. Битките тук са клаустрофобични, по начин различен от

този в оригиналното заглавие. Водени на близко разстояние те предлагат доста интензивен екшън, като целта на всяка една от страните е да се овладеят по-високи позиции, което изисква и някаква доза стратегически нюх. Индивидуалните изяви остават на заден план, тъй като единствено и само работата в екип, може да гарантира крайната победа.

Сега е моментът да споменем оръжията, представени в **Road to Rome**.

За голямо съжаление някои от тях могат да се използват само на картите от експанжъна. Важен момент е добавянето на стационарни противотанкови оръдия, които правят геймплея доста по балансиран – сега вече няма да се налага на обикновения пехотинец да замерва танковете с гранати, на своя страна той има един наистина страховит съюзник. Осемте нови превозни средства са вариант на моделите от първата част на играта, променени така че да осигуряват повече защита. Последното важи най-вече за немските, италианските и американските танкове, а промяната се състои в това, че картечните гнезда са по-добре защитени, което позволява на картечарите да не се притесняват толкова от вражеския огън.

Интересно возило е ***M11 Carro Armato***. Съставено е от две основни части – главно оръдие и второ, което напълно замества картечницата на купола. Основното оръдие може да се движи само на 90 градуса, докато горното стреля във всички посоки. Този уродлив гейзер на инженерната мисъл е идеално средство за работа в екип, което е и есенцията на **Battlefield 1942**.

Съюзническият ***M3 Grant танк*** е може би най-добрият избор, заради перфектната си защита, съчетана с огнева мощ, при това танкът е достатъчно маневрен, за да се използва и като противовъздушна батарея.

Заедно с ***M3 Halftrack –а*** тези

два танка се явяват първата и последната линия на защита на карти като „Анцио“ и „Бейтаун“.

Два пикиращи бомбардировача подсилват двете враждуващи страни.

Британският ***Mosquito*** е едноместен щурмовик, притежаващ скорост и голям бомбен товар, докато немският ***Bf – 110*** е двуместен и чиято огромна огнева мощ е за сметка на маневреността. НО! Ето я лошата новина – една единствена карта предлага използването на тези машини – „Анцио“, което донякъде е исторически обосновано – войната в Италия е представлявала предимно брутален сблъсък между пехота и бронирана техника, авиация почти не е използвана.

За новости сред оръжията на пехотинците трудно може да се говори. Италианската Breda Модел 30 и британският Sten (автомат) като характеристики повтарят тези от оригиналното заглавие, или поне на мен така ми се стори. Единственото интересно хрумване е поставянето на байонет („щик“ по нашенски) на пушките на инженерните войски, превръщащо ги в коварно оръжие за близък бой – достатъчен е само един замах към главата на противника, за да го срещнете със Свети Петър.

Изкуствен Интелект

За разлика от оригиналното заглавие, тук войниците действат по-организирано. Движат се на групички, и погледнати отстрани създават усещането, че следват заповедите на командирите си – малко е плашещо понякога.

Това, което наистина ме дразнеше в предишната версия бяха пилотите. Имах чувството, че те летяха без никаква координация и не ми се налагаше да чакам дълго, за да се добера до някой самолет – те просто падаха като круши. Ей богу, в **Road to Rome** за един час игра успях да се добера само два пъти до самолет, и за първи път от **IL2-Sturmovik** насам, имах чувството, че участвам в истински въздушен бой. Браво на програмистите, един голям плюс за добре свършената работа.

Графика и звук

Тук няма особена промяна. Добавени са нови скинове за войниците на Франция и Италия, които – като се има в предвид, че едните са носили барети, а другите пера на шлемовете си, не са кой знае какво. Терените са малко по-зелени и както споменах – хълмисти, предаващи достоверно природата на Италия, с малки къщурки по хълмовете и маслиновите дървета. Войниците си подвикват на родните им езици, което прави атмосферата по-автентична. Все пак, може би едно ново интро и променена музика, щяха да направят това продължение още по-забележително, но явно ще се наложи да почакаме. Докога? Може би до излизането на **Post Traumatic Stress Disorder**. Ще видим...

Равносметката

Крайният резултат е на страната на геймърите - получаваме продукт, в който малкото нововъведения са толкова качествено замислени и реализирани, че със сигурност ще допринесат за допълнителните безсънни нощи в местния клуб. И ако ме питате: „Е добре, нима ще дадеш 20$ за това нещо?“, ще отговоря: „Да... стига да ги имах.“ ;-)

Инфо

Битката за Монте Касино

През зимата на 1943-44, Монте Касино формира Западната стена на Немската отбранителна линия "Густав". Като част от опитите на съюзниците да пробият немската защита Монте Касино – охраняван от немската първа парашутна дивизия, бива атакуван поред от американски, британски, новозеландски, индийски и полски подразделения. На 16 февруари, 1944-та, съюзнически бомбардировачи унищожават древния манастир "Св.Бенедикт" разположен на върха на Монте Касино, предизвиквайки протести из целия свят. Немските части, дотогава разположени в подножието на хълма, окупират манастира, който представлява отлична отбранителна позиция. На 11 май, 1944 година, след седмица на кръвопролитни битки, Монте Касино пада в ръцете на съюзническите сили в лицето на Втора Полска Дивизия.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
INTERNET
www.digsys.bg
Digital SystemS
Internet Service Provider
3 лв./10 часа
5 лв./18 часа
10 лв./40 часа
Насладете се на повече Интернет :)
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 614177, 603231; факс: 052/ 614176
София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2
тел: 02/ 9811301; факс: 02/ 9806889
Картите важат за градовете: Бургас, Варна, Пловдив, Плевен, Русе, София, Ст. Загора

workshop.headoff.com

Grom

Автор: Chappy

Тибет, 1942. Докато Европа е удавена в кръв, а Втората Световна война сее разруха и смърт на Стария континент, из Хималайските върхари властва единствено тишината. На чужденците се гледа с лошо око, а пред онези, които проявяват прекомерен интерес, вратите на манастирите се затръшват. Може би защото хилядолетната история на този древен народ крие тайни, за които светът още не е готов... Но тайните разпалват човешкото любопитство. И докато повечето от последователите на Хитлер проливат кръв по бойните полета, част от тях се заравят в миналото, в търсене на оръжия, които да променят хода на войната в полза на Райха...

Историята е изтъркана като стъпалата на будистки храм, но такива като нея са в основата на почти всяка приключенска игра с нацистко присъствие от времето когато Лукас и Спилбърг създадоха Инди. За щастие тук поне е вкарана и конска доза хумор, така че играчите, че ще бъдат не само изненадани, но и забавлявани от тази комбинацията между *pulp fiction* и *RPG*.

Нека за почне както си му е реда – с едно предупреждение:

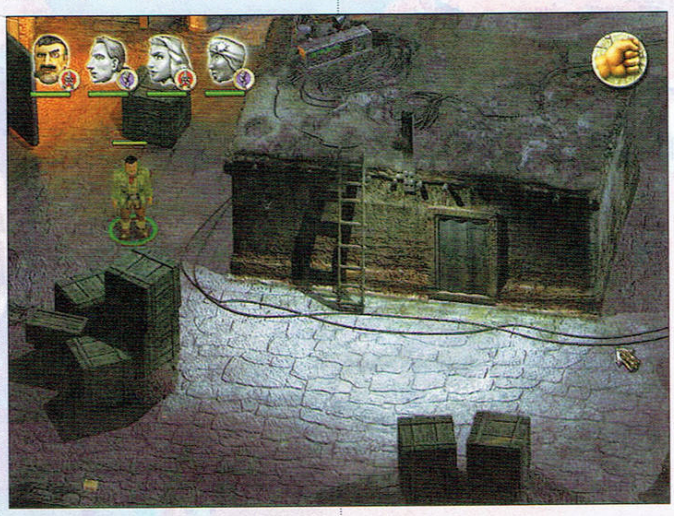
Независимо какво ще прочетете в пресата и Интернет, Grom НЕ е RPG

Вярно, напоследък е адски шик всеки дизайнер да добави няколко статистики и да претендира, че е направил *RPG*, но в **Grom** те са далеч под екзистенциалния минимум. Персонажите нямат базови характеристики, нито пък качват нива. Можете да повишавате единствено 9-те умения за боравене с всяко от наличните в играта оръжия, увеличавайки щетата, която ще нанасяте с него. Уменията се развиват лесно и бързо достигат максимална стойност, а оттам нататък няма и помен от каквото и да е развитие. Така че **Grom** всъщност е смес от опростена приключенска игра и тактическа стратегия в стил *„Командос"*.

Полковник Гром е мустакат мужик от полски произход, избягал от военен лагер на нацистите и озовал се в Тибет. Заедно с чеха Пет'р, двамата развъртат добра, макар и не особено законна търговийка до момента, когато огромен нацистки дирижабъл му припомня, че от миналото можеш да се скриеш, но не можеш да избягаш. Последвалите събития го въвличат в приключения и интриги, отвеждащи го при древно оръжие с мощта да унищожи цели държави, погребано в подземния град на цар Арджуна. До артефакта се домогват нацисти, англичани, тибетски демони с неясен произход... и Гром, чиято цел е да ги спре. Играта, ако трябва да съм честен, предлага доста дълъг и добре заплетен сюжет с приятен диалог и няколко наистина култови лафа. Преексплоатирането на свръхестественото обаче прави **Grom** да прилича повече на фентъзи с огнестрелни оръжия, отколкото на *pulp fiction* игра (което всъщност изобщо не е задължително да е лошо – бел. ред.).

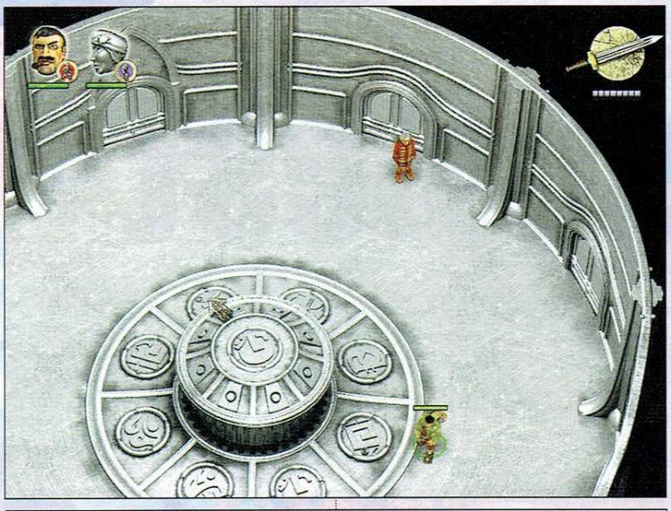
Рейтинг	7.6
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Rabelmind
Разпространител: CDV
Жанр: Приключение/Екшън
Сайт: www.microsoft.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Голяма
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: ---



Геймплеят напомня на японските ролеви игри – развива се предимно под формата на линейна поредица от кът-сцени, битки и диалози.

Сложните загадки са рядкост и се свеждат до няколко адски коварни лабиринта. На равни периоди гледането на клипчета се прекъсва от поредната тактическа битка, която НЕ може да бъде избегната. Тя ще изиска от вас командването на няколко персонажа – подобно на *„Командос"*. Докато ръководите единия, останалите са поети от изкуст-



вен интелект, демонстриращ плачевно чувство за ориентация и самосъхранение. На всичко отгоре играта има различно разбиране за смъртта на персонажите – в зависимост дали ги управлявате вие или тази дейност е поета от компютъра. Докато гибелта, на който и да е персонаж, под ваше управление, води до гръмкото **Game Over**, поверените на компютъра се възползват от някакъв вид безсмъртие – просто падат на земята и след няколко минути са възстановени на половин живот. Това води до куп чийтърски възможности, като например да изпратите групичката напред, запазвайки персонаж в задните редици, и преди почти сигурната смърт на предния фронт да превключите на задния, след което да се изтеглите назад и изчакате „мъртвите" да се върнат обратно към живота и да продължат битката. Битките са квинтесенцията на **Grom**, разгръщането на историята (която е интересна) е по-скоро шоколадче за търпеливите. Единствена утеха са множеството мини-игри, които разнообразяват геймплея, макар сред тях да има и такива, които са досадни, за щастие – могат да бъдат прескачани.

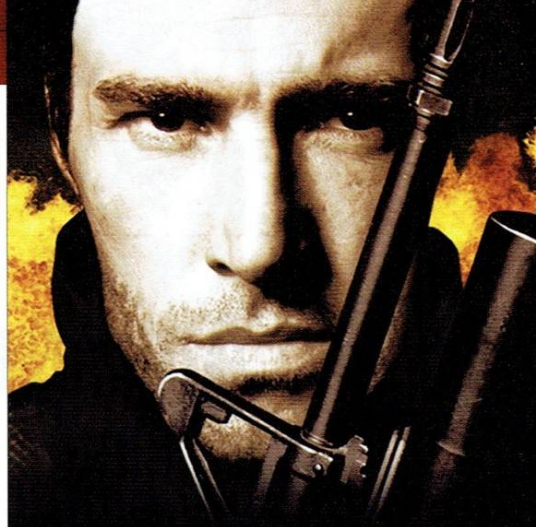
Другият проблем е завишеното ниво на трудност. Някои битки към края на играта са направо невъзможни. Причината е, че тълпите немци, мини-танкове, роботи, демони, чудовища, полу-богове са в пъти по-издръжливи от героите. Само за сравнение, Гром може да издържи на 6 удара с нож, 4 изстрела с пистолет, 3 изстрела с пушка, 2 изстрела със сачмена пушка или картечница и остава на една плюнка живот ако бъде улучен от 1 граната. Останалите персонажи са далеч под неговото ниво, а сте изправени срещу мини-армии от по няколко дузини войници в рамките на една карта. За демоните, които убиват с докосване и снайперистите, способни да пречукат персонаж от половин карта разстояние по-добре да не споменавам. Аптечките недостигат, муниците за най-добрите оръжия – също.

Инвентарът тук е доста по-малък от този в Diablo – десетина аптечки, едно-две оръжия, амуниции и е запълнен. Парите са почти излишни. Не само, че трудно се намират, но и местата, от които можете да купите нещо са точно три на брой. По на сметка сте да продавате предметите за аптечки, но за целта е нужно да прекосите едва ли не цялата карта, рискувайки още случайни битки – респективно разход на аптечки.

Графично, Grom залага на опростени карикатурни триизмерни персонажи, напаснати на приятни предварително рендерирани декори. Това, което спасява играта е специфичната свежа атмосфера, за която можем само да похвалим дизайнерите. Бъгове също се намират. Най-неприятните бяха, когато на места персонажите запецваха на ръба на картите и бе необходимо презареждане, за да се измъкнат оттам.

То май стана време и за финална оценка. Замисляйки се, прекарах с Grom времето си по-често псувайки некадърния интерфейс и потейки се над безсмислено усложнените битки, отколкото да се забавлявам с разкошния диалог или пък да се засмея на някоя добра шега. Затова и не съжалявам, че оставям тази статия зад себе си. Прекрасната идея да се направи една забавна, лековата pulp fiction ролева игра е помрачена от лош баланс на трудността, неудобен интерфейс и пълна липса на каквото и да е ролево усещане. Изчакайте поредния Индиана Джоунс. Той Е! Вервайте ми!

Докато играта бе тествана, Rebelmind издадоха малък пач за Grom, който решава редица проблеми свързани с озвучаването, някои към-сцени и диалози. Пачът е силно препоръчителен и ще го намерите на някой от дисковете към списанието.



I.G.I.-2
COVERT STRIKE

* **Ти си Дейвид Джоунс**, бивш командос от SAS и настоящ наемник на секретна организация с кодово название "IGI". Твоята цел – световният тероризъм. Твоята сила – да останеш незабелязан. Твоят маршрут – Русия, Либия, Китай. От теб се иска само да бъдеш неуловим и безпогрешен...
* ***19 мисии на открито и закрито***, *с широк диапазон от задачи, изискващи коренно различен подход – директна атака, наблюдение и проникване и други.*
* **Арсенал от над 30 оръжия**, включително ножове, пистолети, обикновени и снайпер карабини, автомати, картечници, ракетомети и гранати.
* ***Високотехнологично оборудване*** *и елементи на геймплея – приспособления за термално изображение, електронни врати и ключове, роботизирани картечни постове, охранителни камери, алармени инсталации, дигитални бинокли и преносим мини-компютър за достъп в реално време до сателитна информация.*
* **Впечатляващ изкуствен интелект** на противниците – персонажите в играта реагират като реални хора, а управляваните от компютъра групи от противници използват екипна тактика и реагират адекватно на промяната в обстановката.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

American Conquest

Автор: Freeman

Игрите просто трябва да се изиграват!

Това е философията и пътят към създаването на добро геймърско списание. Повтарям го непрекъснато на колегите в разговорите ни. Повтарям го и на себе си, особено когато ми се налага да се сблъскам с игра като American Conquest.

Доста воля ми костваше да продължа след първата от Осемте кампании, и да си призная, ако не бе назрял момента да дам пример, че *„Ето бе – и аз играя скапани игри и се гърча да ги превъртам, не сте само вие прецаканите. Амаха! И да не съм чул друг път повече оплаквания!“*, щях да захвърля недоразумението в кошчето, да седна и да прочета оттук-оттам малко ревюта, да чопна инфо от официалния сайт, да изстържа полировката на чуждите рецензии, и понесен на крилете на критичността да спукам от бой мазохистичното си чувство за справедливост в разстояние на 20-30 реда, колкото да запълня една страничка *„От крак На крак“*.

За жалост не направих това. Пуснах и втората кампания, и третата, четвъртата...

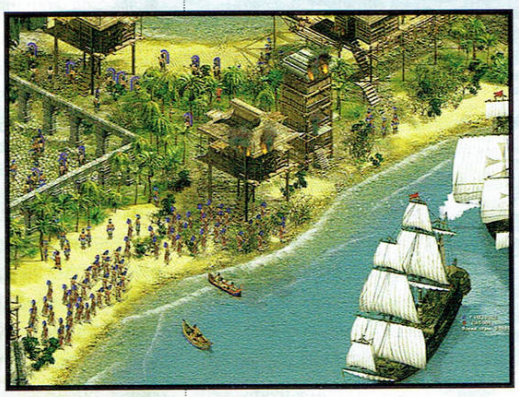
И ето, че сега се налага да правя нещата по трудния начин...

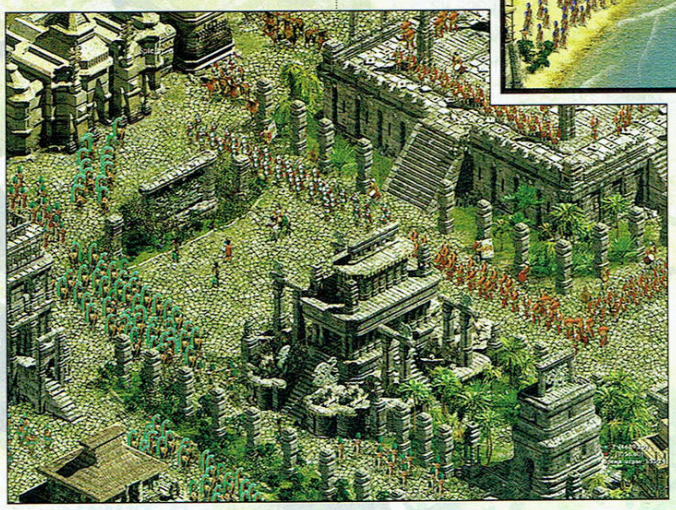
В края на 15 век корабите на Христофор Колумб остъргват крайбрежните рифове и акостират край бреговете на Америка. Така започва всичко. Не е в прерогативите на тази статия да дава историческа справка и ще спра дотук с предисторията. „Завладяването на Америка“ отразява именно това – процесът на колонизиране на двата континента, познати днес като Латинска и Северна Америка. Ако искате да следвате хронологичната нишка на събитията ще изиграете кампаниите една след друга. Те отразяват етапите, през които преминава завладяването и цивилизоването на Обетованата земя. Принципно обаче всяка от кампаниите е достъпна и можете да ги започнете и отзад напред. Периодът 1492-1813 г. е обхванат в общо 42 мисии, в които ще проследите битките на конкистадорите с Маите, английската експанзия в Северна Америка, колонизаторските сблъсъци на англичаните с французите и т.н.

Рейтинг	7.2
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: GSC
Разпространител: CDV
Жанр: Стратегия
Сайт: www.cdv.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 20 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Cossacks

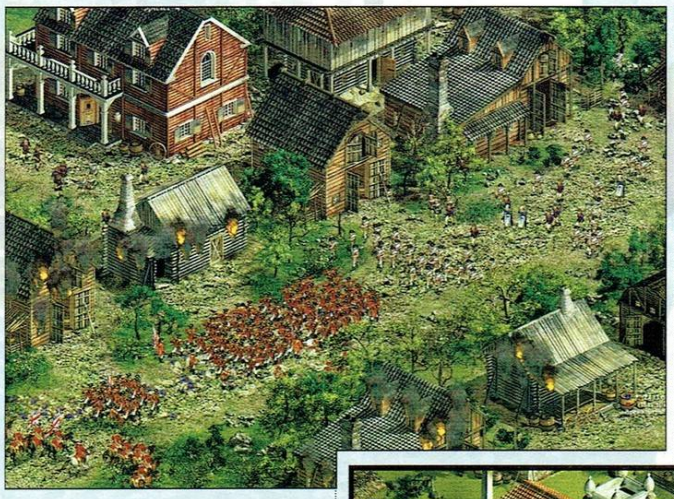
Мисиите са доста динамични. Изкушавам се да ги определя дори като разнообразни. Като се започне от типичните за една RTS – добив на ресурси, изграждане на база, ъпгрейди и прочее, и се стигне до чисто тактически, в които разполагате с дадена войска, а от вас се изисква да постигнете някакви цели с нея – защита на определен периметър, завладяване на вражеска база, намиране на съюзници, изследване на територии. Трябва да спомена и възможността да се възползвате в някои мисии от Дипломацията за сключване на съюзи – най-често с индианците – макар аз така и да не прибягнах до тази опция, същевременно признавайки си, че не успях да изиграя всички мисии и че разцъкваха предимно на ниска трудност.





Ще ме попитате, защо започнах тогава статията по този начин? Ами погледнете оценката, вероятно веднага ще откриете несъответствието между сравнително високата оценка и впечатлението, което създават встъпителните ми думи. Признавам, не остана време да превъртя играта – вероятно за това биха отишли няколко десетки часа – но играх достатъчно, за да започна драстично да променям мнението си за играта веднага след първите кампании. Не правете моята грешка, не избързвайте в преценките си – началните две кампании са бедни и жалки, играете с испанците срещу племената. Имате няколко сгради, няколко единици и няколко ъпгрейда. Мисиите и Геймплеят са скучни. „Испанските“ кампании изглеждат покъртително безлични и единствената асоциация, за която се сещам в момента е, че ми напомнят за прокъсания чул, под който с нервно пръхтене – като струна – трепти нетърпелив да препусне жребец.

После в „Английската“, „Френската“ и особено в „Американската“ – тя е последна и в нея са пресъздадени исторически събитията от Войната за Незави-



симост на американците от английската колониална зависимост – играта разгръща истинския си мащабен облик.

Каква беше изненадата ми, когато изведнъж се озовах пред опциите за строеж на два пъти повече сгради, производство на единици от съвсем друг калибър, в това число кавалерия и артилерия; и пред списък с ъпгрейди, запълващ една трета от екрана. За бога – само мините за ресурси имаха 6 или 7-степенен ъпгрейд (загубих му бройката направо), като в края цифрите на постъпване на ресурси летяха като на отчитащ милисекунди хронометър.

Сещате ли се какво означава това? Войска! Пълчища. И като стигнахме до това нека поговорим за...

Геймплей

Ще карам сухо и сбито. До 16 000 единици могат да се включват в касапницата на екрана. Тук акцентът е паднал върху Битката! Кататонични мелета! Мениджмънта на ресурси (6 ресурса – храна, дърва, камък, желязо, въглища, злато) макар и важен, рядко застава на пътя на екшъна.

Ако бях започнал с факта, че играта е отроче на създателите на *Косакс* вероятно вече щяхте да имате изградена представа за какво говоря. Всъщност игралите *Косакс* твърдят (аз само съм я зяпал отстрани тая игричка), че *Завладяването на Америка* е почти едно към едно същото. С тази разлика, че е направена по-грамотно, с доста подобрен Изкуствен Интелект и са отстранени много от недостатъците и бъговете на предходното заглавие. Фокусът в битката е съсредоточен в правилното комплектоване на войската – видове единици, ъпгрейди, обхват и огнева мощ, боен дух – все детайли, от които зависи изходът от сраженията. Но най-важен несъмнено е Моралът. Той се влияе от победите и загубите, екипировката, провизиите. Войски, които понасят бързи 30% загуби, ще започнат да дезертират, *освен ако Моралът им е по-висок от нормалното.*

Присъствието на командир, барабанчик и знаменосец влияе положително на бойния дух. Благодарение на тях ще можете да създавате и формации. Когато са във формация войниците получават допълнителни бонуси.

Това, което ще ви направи впечатление е, че много трудно се превзема форт или дори база. Във всяка постройка врагът може да напъха войници, които в този случай имат по-голям обхват и разстрелват вашите преди те да достигнат на стрелкова позиция. В този случай артилерията е решението. Реално топовете могат да изстрелват гюлетата през половината карта, стига да пуснете един двама скаути, които да разкрият целта. Стрелбата на топовете се ъпгрейдва за точност и ефективност и когато това стане няколко топа, групичка, която да ги охранява, няколко бързи кавалерийски отряда и строена далеч напред тълпи пехота се превръщат в добре смазана машина за смърт.

Към всичко казано ще добавя добрата графика и – няма майтап хора – феноменално анимираните движения на някои от единиците (само вижте 4-мата от разчета на оръдието), за да получите игра за оценка над 80-те.

...Да, така е, оценката е по-ниска. Защото стратегическият и тактически потенциал на това заглавие не е за много повече просто. И най-добрият трабант си остава просто трабант! Нещата се влошават още повече от отчайващия патфайндинг. Ама не си мислете *„Ааа, патфайдинга бил скапан, ми хубу...“*, защото малоумното лутане на единиците ви в решаващ момент обикновено се оказва фатално. Интерфейсът окончателно сваля блясъка. Неинтуитивен! Отново само дума. Зад нея се крие изключително тромав и тежък начин на управление. Само фактът, че след дабъл клик по клавиша със селектната група екранът не се премества върху нея е достатъчен да съсипе удоволствието от играта.

С това смятам да завърша.

COMMAND & CONQUER
GENERALS

Който и да е казал, че перото е по-могъщо от меча, едва ли е разполагал с някоя от тези играчки.

Три пътя към победата
Командвай три драстично различаващи се страни в конфликта, базирани на реални идеологии - високотехнологичната американска армия, могъщата китайска военна машина, и изобретателната Армия за глобално освобождение (GLA). Овладей техните арсенали по земя и въздух в мисия след мисия, изтъкани от напрегнати военни действия.

Убийствен арсенал от високотехнологична огнева мощ
Дай воля на гнева си с мощта на модерна и футуристична военна техника от ултра ново технологично поколение. Води война по повече начини, от когато и да било -напрегнати въздушни дуели, сблъсъци в градска обстановка, усъвършенстван ветерански режим и много други.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

ПУЛСАР

ПРО-ГЕЙМИНГЪТ

Има ли той почва у нас и защо "НЕ"?

След разказа ми за създаването на "*про-*" играчите и спорта като цяло, сигурно много от вас се чудят: "Къде сме ние?". Ако някой тръгне да ни търси, сигурно ще ни намери някъде под кривата круша. Когато Freeman ми възложи тази статия, ме помоли да се съобразя със стандартите на България, но дори и според тях у нас такова животно като про-геймър няма. Няма да започна да рева и да се оплаквам от лошото състояние на икономиката, съдебната система (не че има общо) или каквото и да било в нашата мила малка държава. Вместо това ще ви разкажа една приказка за една по-друга малка държава на балканския полуостров в някоя паралелна вселена (питайте Пондър от Невидимия Университет той ще ви го обясни по-добре).

В тази паралелна вселена Ленин цял живот се е занимавал с писане на поезия за едно мъничко дръвче, а Сталин е паднал от 9-тия етаж на 17. В тази паралелна вселена няма комунизъм. Развитието на мъничката държава на балканския полуостров – Българогария не е било забавено, високите технологии и broad-band интернета са навлезли навременно и са нещо съвсем нормално, тя не е в Европа само на карта а пингът до европейския сървър на **battle.net** е по-малък от 50.

Видите ли, някъде към средата на деветдесетте в Българогария хората решили да се събират в залички, апартаменти, халета и всякакви места, побиращи повече от 5 запотени младежа, заедно с компютрите си и да си правят запомнящи се LAN party-та, започнали да се създават големи кланове, чийто членове винаги били на финалите на турнирите, които организаторите правели на гореспоменатите забави. Всички започнали да гледат на тях като на идоли и да искат да ги достигнат.

Минало време и българогарците започнали да се събират все повече и все по-често по европейските и местните Интернет-сървъри, създали се големи сайтове с лиги и *ladder*-и, на които те активно участвали. Когато някой от тях споменел популярния irc сървър **quake net** те не гледали като теле в железница, напротив често седяли по каналите му, уговаряли си тренировъчни сесии и т.нар. *pickup* срещи с българогарски и чуждестранни отбори.

Всичко било чудесно и назрял моментът, когато CPL и някои други организации започнали да правят големи парични турнири в цяла Европа и най-нормалното нещо се случило – българогарските играчи и отбори започнали редовно да ги посещават, а предприемачите и бизнесмените в страната започнали да ги спонсорират, защото в крайна сметка това също е съвсем нормално, една инвестиция в бъдещето поне толкова добра, колкото всяка друга. Българогария била неразделна част от Европа и играчите будели респект по цял свят. Те яли пили и се веселили три дни и три нощи... А да в тази алтернативна държава нямало компютърни клубове.

Добре дошли отново в България. Тук кабелният Интернет се счита за гъзарски, 80% от населението ползващо Интернет изобщо е на *dial-up*, когато на някой отбор се даде идея да участва в някоя *on-line* лига първият въпрос е: *"Колко пари се печелят?"*. Тук единственият жалък опит за LAN-party завърши с 4 ентусиаста (3-ма, от които бяха организаторите) и още 3-ма, които бяха дошли за да си оправят компютрите и да ползват бързия Интернет. Тук пингът до европейския сървър на **battle.net** е повече от 200 в един добър ден. Тук единствената *irc* мрежа се нарича *Unibg*, и е нещо като по-малко копие на *dal.net* (*"Ако ламерите бяха самолети, dal.net щеше да е най-голямото летище на света"*). А да... тук има компютърни клубове.

До този момент вероятно сте разбрали, че не обичам особено много т.нар. компютърни клубове и сигурно се питате защо ли е така. Ами отговора на този въпрос е много лесен – те са най-лошото нещо, което се е случвало на българската гейм-сцена. Точка. Преди да ме заклеймите дайте ми възможност да се аргументирам. Според мен плащането за да играеш води до нормалното желание да оползотвориш възможно най-пълноценно времето, за което си платил. Това на свой ред води до пълно непознаване на последните тенденции в съответната игра, която играеш в момента, както и ограничава разговорите, които водиш с хората, които играеш, а за обсъждания на игри да не говорим. Вторият голям минус е, че всеки българин, който по някакъв начин се е забъркал в клан или има някакви идеи да започне да играе играта "професионално" се включва само в турнири и лиги, които могат да му донесат някаква материална печалба, за да може да си "избие" парите, които е вложил в игра. По този начин той не играе в турнирна обстановка, ей така за забавлението, като съответно се стресира в първия възможен момент, когато отиде на паричен турнир. Третия момент с клубовете е, че в 60-70% от тях хората си играят в кварталното клубче и постоянно тренират с едни и същи хора, повтаряйки една и съща игра (тези, които тренират изобщо). А в големите зали всички играят "кънтър" на сървъри с по 20 човека на тях. Грешката на това е, че отборната игра, която седи в основата на counter-strike изцяло отсъства, когато на един сървър се наблъскат 20 човека (да не говорим за 40).

Ето това е нашата действителност. В България за професионални геймъри не може да се говори, защото – дори само за да се споменават подобни термини – трябва да се премине през няколко ключови момента в развитието на *esports*-а. А за да се мине през тях ни трябва едно хубаво, здраво и голямо community, трябва ни бърз интернет, трябват ни сървъри. Когато тези неща се реализират всичко друго ще дойде от самосебеси, на нас ни остава да чакаме.

Разбира се на някои не им се чакаше и те си създадоха собствени връзки в големите европейски кланове и играят играта си на световно ниво – Mr.X (SK.Insomnia), Kurmur (esu.four20) и няколко други покрай тях, но разбира се те успяха само защото техните игри (Warcraft3, Starcraft, Diablo) могат да се играят и с голям лаг. Те са играли с най-добрите много преди да отидат на някой голям турнир. А за останалите – Quake-ъри, CS-ъри и Unreal-аджии остава чакането...

Big Bad Wolf

Slayers_boxer

Императорът на Тераните, най-бързото микро на дивия изток, страхът за всеки Starcraft играч, който иска да преуспее в световен мащаб. И всичко това е един човек, невероятният Лим Йо Хван, доста по-популярен като Slayers_boxer. За първи път се сблъсква със Starcraft през юли 1998г. Докато учи за кандидат-студентски изпити в един свой приятел. В началото той играе просто за да победи познатите си, но скоро нито те, нито техните познати, нито познатите на познатите на познатите им могат да го победят, и макар, че не успява да влезне в университета, постепенно славата на младия кореец расте. В момента, след три неуспешни опита, Лим най-накрая е приет като "специален студент" в, обърнете внимание, факултета по компютърни игри на колежа "Донг-Ах".

Ще ви спомена няколко факта, за да разберете как всъщност би трябвало да припечелва един истински професионален геймър. През 2001 година Лим е спечелил 150 милиона вон (корейската валута). От тях 80 милиона ($61000) от турнири, а останалите 70 милиона ($53 000) от рекламната кампания на корейския производител на мишки "k-tek" (нещо като razer и Fatal1ty), появявания по телевизията и промоции по различни корейски гейм зали. След като компанията, която го спонсорира и неговият мениджър – Ким Йанг Джонг приберат своята част, за Лим останали "смешните" $60 000. Макар родителите му да не са възхитени от идеята синът им да стане професионален геймър в началото, по разбираеми причини това мнение се променя доста интензивно, когато slayers_boxer започва да печели големите пари, заедно с първото място на SBS multigame championship през декември 1999.

Но парите са само едната страна на монетата. В Корея Lim Yo Hwan разполага със статута на знаменитост (пищящи момичета, лимузини и всички останали екстри, които идват с тази социална длъжност са налице). Само на Корейския портален сайт Даум (www.daum.net, но не ви препоръчвам да наминавате натам, освен ако не говорите езика поне на средно ниво) има над 70 фенклуба, а официалното му "on-line internet cafй" – "Lim Yo Hwan's Dropship" има над 100 000 члена. Един билет за игра с него е бил продаден за 800 000 вон ($615). А когато издал книгата си "Lim Yo Hwan's Dropship" – сборник на най-популярните му стратегии – първият тираж бил изкупен като топъл хляб само за 2 седмици.

Лим също се снима и в един корейски филм *("Не мога да издържа да бъда откраднат")* някъде към средата на миналата година, сюжетът е умопомрачаващ – гениален програмист, който краде само за да се забавлява, един съпруг, който се хвърля срещу него, за да защити семейството си и някъде в общата боза – нашият човек. Той играе бета тестер в компания за разработка на игри, а за да е по смешно неговият лиричен герой непрекъснато губи игри, независимо колко много тренира. На корейския сайт, на който беше публикувана информацията сравняват играта на Лим с Джим Кери в "От глупав, по-глупав".

Но господин Slayers_Boxer има какво да каже на младите ентусиасти, които искат да станат професионални геймъри. *"Когато един лебед спокойно плува по езерце, той изглежда красив само защото под водата крачетата му непрекъснато шават енергично... погледнете под възхитителната външност на такъв начин на живот"*, казва той по типичния азиатски начин. Това, което Лим се опитва да ни каже по толкова духовен начин е, че той тренира по 10 часа на ден, *"това е постоянна борба с теб самия"*. Само преди 3 години, когато започва кариерата си Йо Хван е с перфектно зрение, в момента той има изкривяване от 0.6 диоптъра.

Разбира се дори този гениален играч не може да се надява вечно да печели, той мисли след известно време, макар да признава, че се надява това да не се наложи скоро, да използва опита си като професионален играч, за да се включи в разработването на някоя игра, както направи небезизвестният от близкото минало – Zileas (Pillars), който в момента работи за Blizzard.

Big Bad Wolf

Shenmue

Най-скъпата игра правена някога!

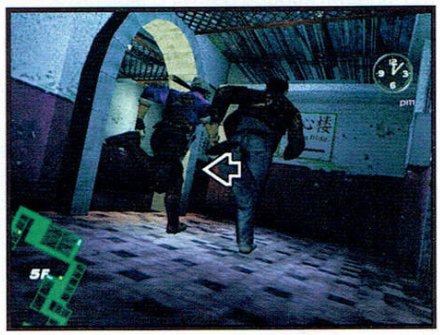
"Той ще се появи от далечна източна земя отвъд морето. Млад мъж, който тепърва ще узнае потенциала си. Този потенциал представлява сила, която може едновременно да го разруши и да реализира неговата воля. Неговата решителност ще определи съдбата му. Очаквам, молейки се, изпълненият с нещастие път, по който трябва да премине. За тази предопределена още от древните времена съдба... утринна звезда разкрила се от катранена, черна нощ е негов единствен светлик. И така сагата започна..."

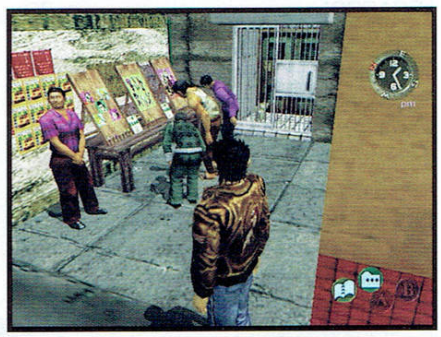
Знам, звучи доста претрупано и патетично, но става въпрос за японска игра, а те не са заразени от цинизма и критичността на западната гейм-индустрия. Думите са на Ling Sha Hua, казани са в интрото на една от най-добрите игри за Sega Dreamcast и се отнасят за главния герой Ryo Hazuki. Играта се води RPG заради многобройните разговори и огромният 3D свят, из който ще пътешества Ryo, макар да има адвенчър елементи като изследване, пъзели, загадки и елементи на fighting в така наречените Free Battle Modes, където главният герой демонстрира познанията си по бойни изкуства. А те, да ти кажа, са бая задълбочени, защото зад движенията на Ryo, пък и на всичко останало, намиращо се в обширният свят на Shenmue стои не кой да е, а легендарният Yu Suzuki дал на света игри като Outrun, Hang-On, Space Harrier, Ferrari F355 Challenge и внимание... сериите Virtua Fighter! Как да не го обича човек.

Преди да продължа искам да поясня, че това, което четеш е ревю на първият (и по последни данни единствен) chapter от общо 16-те замислени части на епичната история, побиращ се на скромните три диска плюс един бонус, съдържащ пълно ръководство, филмчета, информация за герои и различни други екстри. Явно замисълът на г-н Suzuki е бил да създаде нещо надхвърлящо границите на обичайното, но преждевременното падение на Sega Dreamcast е попречило да се развихри както трябва.

Историята се върти около смъртта на бащата на главния герой, или по-скоро около разследването ѝ от Ryo. Младежът трябва да извърши своята детективска дейност из, както споменах по-нагоре огромният и невероятно реалистичен 3Д свят. Табели, магазини, будки за вестници и цигари, машини за кафе и напитки, улично движение, дори Sega Saturn-а под телевизора на Ryo в къщата му, пресъзданен е един динамичен и дишащ свят. От малките селца в Япония до високите кули в Хонг Конг играта не слага никакви граници пред разследването – можеш да отидеш на всякъде, да погледнеш всичко, да заговориш и разпиташ всеки случаен или не минуващ, навъртащ се около тебе.

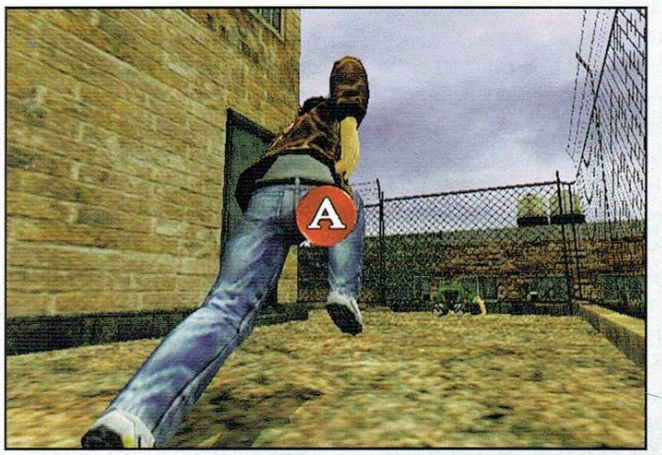
NPC-тата са повече от разнообразни: щастливо изглеждащият Tom с неговото мото "eat a hotdog and your problems will go away", неприятният, вечно говорещ Goro (не, не е онзи четириръкият от "Мортъл"-а) или схватливата Nozomi. За нещастие на почитателите на фентъзито, светът в който се подвизава героят е изцяло взет от реалността и в него няма да видите магии или фантастични зверове. Един ден в играта се равнява на двадесет и четири реални минути. През това време Ryo може да прави различни неща: да тренира в доджото на баща си, в някое друго, или в някой от парковете, да играе на аркадни автомати (включени са класики като Space Harrier и Hang on), но имай предвид, че героят ти може да остане без пари ако прекарваш всеки ден там, да си купува най-различни неща от магазините (главно предмети свързани с игрите Sega) или да се отдаде изцяло на адвенчър частта и да открие тайнственият убиец на баща си. Чрез четвъртият диск на играта, наречен Shenmue Passport можеш да сравниш резултатите си постигнати на аркадните автомати в интернет и да участваш в класация. По време на игра ще събираш различни предмети, чието разглеждане е представено по възможно най-естественият и елегантен начин, просто Ryo хваща дадения предмет в





ръка и на играча се оставя възможността да го върти с помощта на геймпада във различни посоки. Степента на интерактивност е необичайно висока. Ако около теб има нещо за взаимодействие, на екрана се появява подсещащото "A", като понякога ще се налага да влизаш във first person mode. Виждаш ли... в тази игра можеш да влезеш в някоя стая и да докоснеш и преместиш почти всичко, което виждаш, да отваряш врати и чекмеджета, да се наведеш и да повдигнеш килима, за да погледнеш под него – какво ли не.

За игра пусната за пръв път през 28 октомври, 1999 година



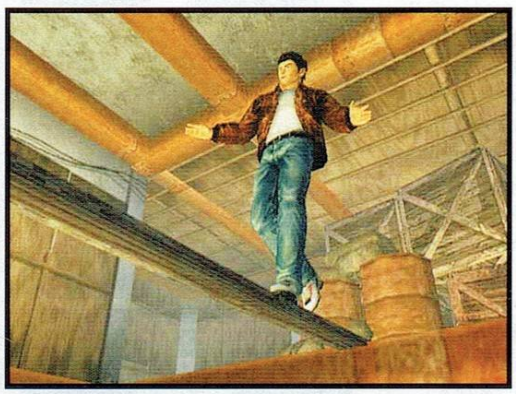
Shenmue изглежда удивително добре и по отношение на геймплей изпреварва с години съвременниците си. Играта напълно заслужава (наред със Sonic Adventure 2) да получи короната за най-добра игра за Dreamcast.

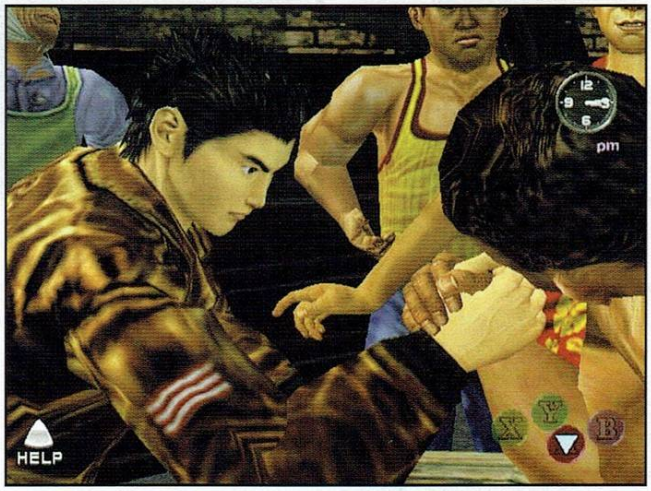
Интересен е така нареченият Quick Timer Event (QTE), представляващ добро предизвикателство за бързината на пръстите на играещия. Обикновено след филмчетата се включва QTE, в който основната ти роля е да въвеждаш изписаните на екрана команди. Оставащото време се отбелязва със beeping звук, по чиято интензивност можеш да разбереш колко време ти остава за да натиснеш определените копчета. Номера при QTE е, че те са един вид неразличими от предшестващите ги анимации, т.е. все едно участваш във интерактивен филм (нещо като Dragon Lair, но в пъти по- добро). При това повечето пъти няма да ти се наложи да изпълняваш стриктно командите и малкото допуснати грешки не влияят на положителния резултат.

Най-динамичната част от играта е т.н. Free Battle Mode, където ще се налага да побеждаваш многобройни противници, благодарение на бойните техники, които си тренирал, научил от различни персонажи в играта и – внимание! – закупил в магазина. В основата си битките представляват интерпретация на гениалната система на Virtua Fighter – според мнозина, в това число и мен, а и главният ни редактор – една от най-добрите файтинг игри, да не кажа най-добрата – с тази разлика, че няма начин да блокираш удар и да не получиш някаква щета и е най-добре да отбягваш атаките (dodge). В играта не се натрупва експириънс, всичко зависи от това колко дълго трениращ дадено движение. При определен брой повторения ставаш по-ловък, когато го правиш, и – евентуално – нанасяш повече damage. Представи си за какво става дума!

That is life, man! The fucking life!

Shenmue като цяло има само два проблема.





Единият е своеволията на камерата по време на Free Battle Mode, когато в стремежа си да покаже героя се забива зад някой предмет (подобен проблем имаше и японската версия на VF3), но който лесно се оправя чрез аналоговите контролери. Все пак на фона на цялото съвършенство и на

разходите по разработката в размер на 70 милиона долара

можеха да оправят и това.

Да, правилно си прочел, човече – 70 големи зелени, ама от най-големите. Това е най-скъпата игра в историята на гейм индустрията. Вероятно още дълго ще си остане такава. Втората след нея пак е правена в Япония, струва 15 милиона и се казва Metal Gear Solid 2. Но да не се отклоняваме.

Вторият проблем е дори по-незначителен. Няма добра синхронизация на озвучаването при не-японските версии на Shenmue, което е разбираемо и не знам дали някой на този свят е успял да озвучи перфектно японска игра. Твърде жалки минуси за игра, която съдържа в себе си около 300 часа геймплей и то превъртяна по бързата процедура, която на практика можеш да играеш неограничено време. Ти МОЖЕШ да ЖИВЕЕШ в този свят, по дяволите!

Още много, много може да се каже – както за атмосферата в играта, така и за всичко останало, но на тези странички – както си забелязал – не сме изчерпателни.

Ще се опитам заключението ми да прозвучи кратко и ясно, като присъда, и малкото оставащи до края на статията думи да тежат по същия начин, защото повече не мога да кажа.

Въпреки, че Shenmue е разработена за една погубена, загинала платформа и че едва ли ще дочакаме останалите 15 части на поредицата обещани от Yu Suzuki (говори се, че все пак тях ще ги има, разработени за някоя от останалите платформи), това е може би най-добрата кръстоска на fighting, adventure и RPG до момента.

А историята помни не първите, а най-добрите...

Guerrero&Master

Lord of The Rings TCG

Урук-Хаите ми бяха безпощадни. Опонентът ми остана само с Фродо и логично реши че няма да продължава навътре в Средната Земя засега. Положението в моя лагер също не беше розово – освен Фродо ми беше останал само Леголас на една рана от смъртта. Оставаше ми само да оцелея на последната точка от пътуването на Фродо и печелех. Посегнах да изтегля карта…

The Lord of the Rings Trading Card Game (LOTR TCG) или играта с карти по епоса на Толкин "Властелинът на пръстените" е на световния пазар от 2001 година. За своите малко над две години живот тя успява да се наложи в Америка и Европа и дори в някои региони на САЩ изпреварва по продажби майката на всички trading card games – Magic: The Gathering. Картите пресъздават почти всяко място, вещ и персонаж, които можете да срещнете в Средната Земя. Картинките на картите са практически снимки от филмовия вариант на Толкиновото произведение. Както сами ще видите от снимките към статията, картите изглеждат просто страхотно. Снимките са изключително качествени и някои от картите си заслужават само заради тях. Всяка от картите си има уникален "lore", а именно цитат от книгите на Толкин, свързан с персонажа или събитието, което картата изобразява.

Самата игра символизира пътуването на Фродо Бегинс и неговите спътници към Планината Дуум за да унищожат Всевластния Пръстен на Саурон. Двама или повече играчи се "надбягват" по игрална пътека (съставена от различни локации в Средната Земя), като всеки си има своя собствена уникална Задруга, съставена от елфи, джуджета, хора и др, и най-различни представители на тъмните сили от света на Толкин – назгули, уруци, морийски орки, сауронски орки, ортански орки и т.н. Колодата на всеки играч е изградена по негов вкус и подход. Към всяка колода обаче има известни изисквания. Тя трябва да се състои от минимум 60 карти, като в нея трябва да има равен брой Shadow карти (олицетворяващи създанията на тъмната страна) и Free Peoples карти (олицетворяващи участниците в Задругата и техните помощници, принадлежности и др.). С Shadow частта на колодата си пречите на своя противник да достигне последната локация (site) от пътя към Маунт Дуум и целта ви с тях е да убиете Фродо или поне да забавите противника си дотолкова, че да пристигнете първи на последната локация от игралната пътека. Shadow картите представляват различни гадини от света на Властелина (орки, урук-хаи, назгули и прочие гадини) и различни поддържащи ги карти. Free Peoples частта на вашата колода се състои от карти, които помогат на Фродо и спътниците му по време на тяхното пътуване. Free Peoples картите представляват различни спътници, съюзници, оръжия, артефакти и най-различни други поддържащи карти. Освен тези два основни видове карти, в колодата си трябва да си имате и своя собствена игрална пътека, като само част от вашите карти с места от Средната Земя ще влязат в игра. Към тези три части на колодата ви (на Свободните Народи, на Сянката и игралната пътека) прибавяте и един Фродо с Единствения Всевластен Пръстен.

Както и в Magic, така и в LOTR TCG има най-различни типове карти. Shadow и Free Peoples картите се делят на различни "култури" (нещо като цветовете в Magic). Пример: има джуджешка, елфска, гондорска, роханска Free Peoples култура (по същия начин седят нещата и при Shadow: Исенгард, Назгул, Мория и прочие). Разнообразието на карти и различни стратегии с тях е изключително голямо. Културите досега са следните (включвам и последното допълнение към LOTR TCG – Battle of Helm's Deep, което излиза през март 2003): *Shire, Gandalf, Rohan, Gondor, Elf, Dwarf, Nazgul (Ringwraith), Isengard, Moria, Sauron, Dunland, Raider и Gollum.*

Естествено картите от една култура работят добре една с друга. Всеки един от Свободните Народи (+ Гандалф, които си има своя собствена култура) разчитат на своя стратегия за

победа. Примерно Елфите предпочитат да се оправят с проблемите от разстояние с помощта на лъковете си и разчитат на стабилен брой allies (съюзници – персонажи като Елронд и Галадриел, които помогат на Вашата Задруга, без самите те да участват активно в Задругата). Роханците пък разчитат на конете си, които ги правят Free Peoples култура, която най-често се оправя с проблемите сама, без карти от други култури, освен Фродо и неговото Жило. При Shadow картите нещата седят по подобен начин – различните Shadow култури разчитат на напълно различни начини да се разправят с противниковата Задруга и да изпратят Фродо в хобитския вариант на вечните ловни полета. Примерно Морийските орки разчитат на бройката – те са тукашния вариант на

Zerg-овете – много, но за това пък с малко сила. Урук-Хаите печелят благодарение на високия си Strength (сила) показател и възможността да нанасят по две рани като печелят битка (damage +1). Като споменаваме Урук-Хаи, не трябва да забравяме и техния покровител Саруман, който е неизменнен елемент от всяка добра Урук-Хаи страна на колода. Назгулите пък разчитат на възможността си да атакуват по два пъти на битка (fierce) и да слагат допълнителни burden-и (за това наистина след малко). Тук трябва да спомена, че Назгулите (като най-верните служители на Саурон) притежават едни от най-мощните conditions в играта. Condition-ите са карти, олицетворяващи някакво състояние, които остават и действат докато не бъдат елиминирани по някакъв начин от Free Peoples карта или премахнати по друг начин. Пример: Condition-а Black Breath на Назгулската култура е карта, която се играе върху Фродо или някои от неговите спътници. Този член на задругата, върху който е изиграна тази карта не може да се лекува по никакъв начин, докато Black Breath не бъде премахнат.

Особено интересно са вградени дадени елементи от знаменитата трилогия. Например Пръстена и начинът, по който Фродо го "слага". Всеки път преди да започнете игра, Вие и Вашият противник (или противници) взимате определен брой counter-и (пешки или

най-често стотинки) в ръката си и после показвате наведнъж с останалите точно колко сте взели. Този, който има най-много, получава правото първи да избира кога да почне (първи, втори, последен и т.н. в зависимост от стратегията си). Броят взети counter-и се превръща в burden-и ("тежести") върху Фродо и неговата крехка същност. Фродо и Сам (засега единственият друг Ring-Bearer) имат определена устойчивост (Фродо – 10, Сам – 5) и когато броят burden-и стане колкото устойчивостта на съответния приносител на пръстена, Вие губите играта. С други думи Фродо (или Сам) бива "привлечени" към тъмната страна (разбирай Саурон си казва тежката дума). Манипулацията на броя burden-и естествено дава поле за маса различни Shadow-стратегии, които правят всичко възможно за да прибавят още burden-и и Free Peoples-стратегии, при които Вие, добавяйки burden-и, получавате някакъв бонус. Самото "слагане" на Единсссствения се изразява в следното: по време на битка, ако блокирате с Фродо, имате право вместо да получите рана, да си добавите burden, тоест Вие използвате пръстена за да се "скриете" от врага. Друг подобен пример за това как дадени елементи от Властелина присъстват в игралниа му вариант е Огледалото на Галадриел. С негова помощ, Вие, като Free Peoples Player можете да виждате напред в бъдещето, тоест да разкривате ръката на противника си. Въобще начинът, по който книгата на Толкин е превърната в повече от интригуваща игра на карти е почти перфектен.

LOTR TCG е сложна игра, но не изисква висше образование, за да усвоите основните й правила. Ала истинската красота и удовлетворение от тази игра ще изпитате едва след часове и часове игра, които дори няма да усетите кога са минали. Още с първата си игра на LOTR ще усетите начина, по който играта приковава. Възможностите при игра и съставяне на колодата са почти толкова безкрайни колкото и светът на Толкин. Доколко идеите Ви са наистина добри, можете да докажете винаги в игра. Няма две еднакви "партии" LOTR. Дори двамата с опонента Ви да сте с почти еднакви колоди, играта може да протече по коренно различен начин и за двама ви. А ако станете наистина добри – всяка година в Las Vegas се организира турнир по LOTR TCG с награден фонд от 5000$!

LOTR TCG има малко под 1000 различни карти към настоящия момент. Комбинациите с тях са изключително много за една игра, съществуваща едва от две години. Засега са планирани още към 100 карти, които би трябвало да бъдат пуснати в различни издания до края на 2004. И като си помисли човек че това е само началото и че Властелинът на Пръстените е просто една част от безкрайната Вселена на Великия Толкин…

LOTR TCG не е просто забавна Magic алтернатива. Играта е толкова проста и в същото време дяволски комплексна, че ще Ви прикове дори ако играете само с стартовите колоди. Битката за вниманието Ви към тази статия завърши, щом стигнахте дотук. Битката за Средната Земя започва с LOTR TCG!

Никола Белев

workshop.headoff.com

P2P МРЕЖИ

Какво търсите в Интернет?

Някои хора търсят информация, други връзка със свои близки, трети нови познанства, а четвърти оскъдно облечени същества от противоположния пол. Но има и хора, които винаги са в крак с нещата случващи се около тях, нямат близки в чужбина, имат достатъчно приятели и не изпитват желание да воайорстват. Тези именно хора търсят храна за душата. Изкуство. Разбирай музика. Разбирай филми. На езика на новото поколение – mp3 и DiVX.

Като начало малко информация:

MP3 е формат за компресиране на музикални файлове, създаден от *Motion Pictures expert Group.* Един MP3 файл е една дванадесета от големината на един CD аудио файл. Тази компресия се постига чрез премахване от файла на звуци, които човешкото ухо не може да долови. По този начин качеството на звука не се разваля, но за сметка на това обемът на информация, която трябва да бъде записана рязко спада.

DiVX е горе-долу същото чудо, но за видео. Този формат е разработен на базата на MPEG-4 (да, *Motion Pictures Expert Group*) и въпреки, че все още не е официално лицензиран е може би най-разпространения в Интернет видео формат. Предимствата му са същите като на **MP3** – високо качество на образа/звука във възможно най-малък обем. Технологията е разработена от **DiVXNetwork Inc**.

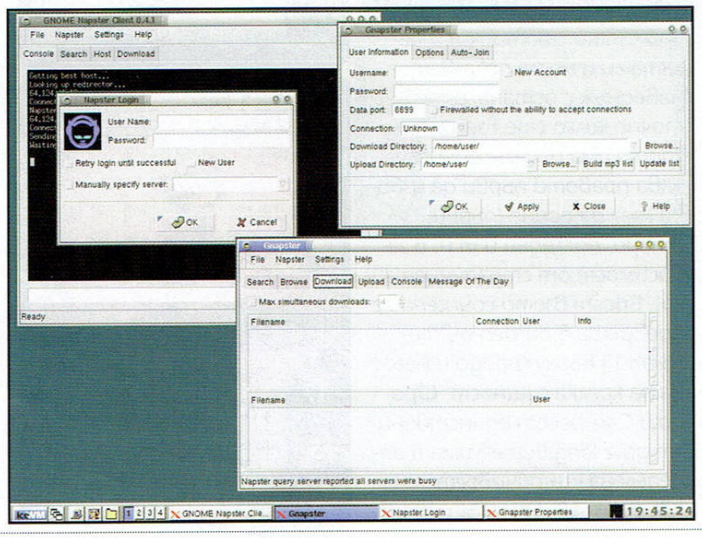
Тук може би трябва да споменем, че и двете технологии са подложени на сериозни критики от големите компании, разпространители на музика и филми. Проблемът е в това, че е много по-удобно да си "дръпнеш" песен, албум или филм, отколкото да си ги купиш на CD, DVD или какъвто и да е носител, спестявайки доста пари. От което разбира се въпросните компании, а между другото и музикантите, актьорите, режисьорите и изобщо хората на изкуството не печелят нищо. Така че, преди да продължите да четете, е добре да осъзнаете, че макар и не съвсем незаконен (както и почти никак законен) обменът на медиа по мрежата е в ущърб на хората, които са я създали.

Толкова за форматите. Нека да пристъпим към съществената част. В мрежата има много сървъри, от които можете да си дръпнете музика или филм. Но безспорно най-ценният извор на редки и ценни произведения са **peer 2 peer** програмите. Тези приложения позволяват да се свържете с друг компютър и буквално да "ровите" в него за нещо, което ви интересува. Примерно най-новото парче на *Азис featuring Пантерите*. И тъй като компютрите, на които работят такива програми са много е прието да се говори за *peer 2 peer* **(P2P)** *програми.* И мрежи като цяло. Сега ще разгледаме някои от тях.

Respect to the creator!

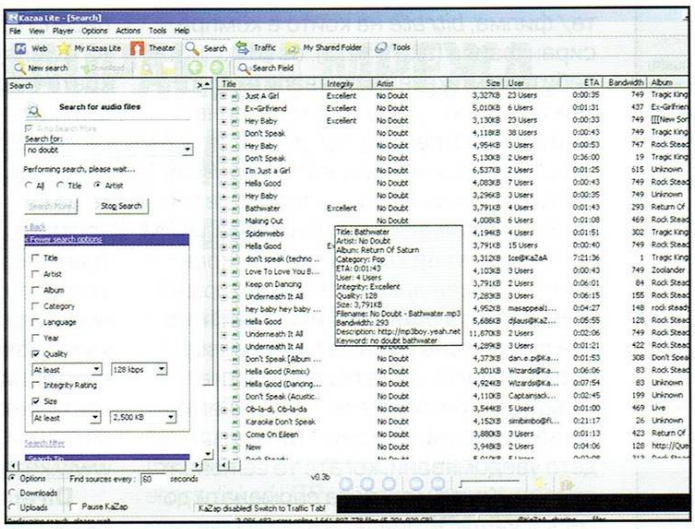
NAPSTER беше първата появила се **P2P** мрежа. Въпреки, че вече не съществува не може да не я споменем. **Napster** е създаден през 1999 год. от тогава 17 годишния Шон Фанинг. Тази мрежа бързо се разрастна и стана много популярна. За съжаление комапнията Napster биде осъдена от **RIAA** (*Recording Industry Association of America* – най-големия враг на **P2P** мрежите) и съответно преустанови дейността си. Но в крайна сметка младият Шон "повлече крак" и в момента се срещат на доста качествени заместители на неговият **Napster**.

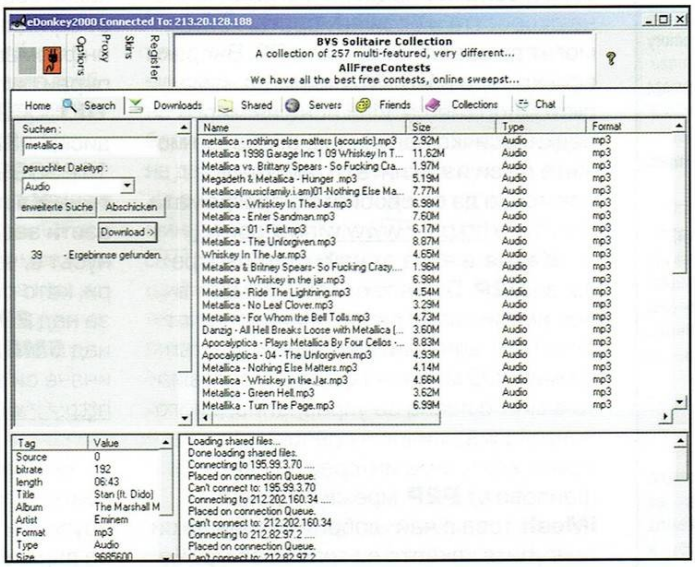
Soulseek е един от тези заместители. Програмката с големина по-малка от 3 мегабайта разчита само на един централен сървър, през който минават заявките за търсене на файлове и трансфер. Според информацията на сайта всяка минута през този сървър минават между 350 и 500 заявки, което е задоволително. Лесна за инсталиране и с удобен и много опростен интерфейс тази програма е перфектна за сваляне на mp3-ки. Проблемът й е, че за разлика от някои други не поддържа трансфер едновременно от няколко места. Или с други думи, ако си харесате един файл и започнете да си го дърпате, а потребителят, на чийто компютър се намира този файл спре своят *Soulseek* вие няма да имате възможност да си довършите трансфера, докато не се появи отново същият потребител. А той може и да не се появи никога, разбира се. Другият проблем е скоростта на трансфер, която в никакъв случай не е впечатляваща. Това са причините да ви препоръчам тази програмка основно за mp3-ки, а не за филми. Хубавите неща са, че можеш да си ограничиш трафика, както за *download*, така и за *upload*. Или с други думи да ограничиш хората, които свалят от теб до определена скорост. Това е доста полезна функция, особено за *dial-up* потребителите, които нямат много бърз интернет. Другата интересна функция е *Whishlist*-а. Това е списък, в който включвате неща, които търсите, но са доста редки. Този списък се изпраща до сървъра през определен период от време и ако има резултати те се появяват на вашия дисплей веднага. По този начин си спестявате търсенето през 10 минути на някоя готина песен, само с надеждата, че някой, който я има междувременно се е появил онлайн. *Soulseek* версия за Windows можете да си



дръпнете от www.slsk.org. Говори се, че има и Linux версия, но аз не съм я виждал.

DC++ е една от големите **P2P** мрежи, организирани около идеята за множество сървъри. С тази програма всеки може да си направи собствен сървър, наречен *hub*, към който можете да се свържете. Обикновено тези сървъри са обединени около някаква идея – примерно само за траш метал или само за екшън филми. Лошото е, че доста от тях имат изисквания, за да се вържеш към тях. Примерно мрежата ти да е не по-малко от 10K/sec и да имаш достъпни за сваляне 40 GB файлове. Това не всеки може да си го позволи. Но от друга страна точно в тези мрежи можете да намерите всичко. **DC++** има удобен и приятен за окото интерфейс, който изглежда малко объркващ, но само в началото. Основният прозорец е разделен на 3 части. След като се свържете със сървъра, който сте си харесали в горния ляв прозорец се появява кратка информация за въпросния сървър и изискванията, за да точите от него. След това там се появяват съобщенията, които потребителите, активни в момента могат да пишат. В десния прозорец виждате лист със самите потребители, като кликнете върху някое име с мишката ще видите и файловете, които в момента са достъпни от конкретния юзър. След като си изберете файл за сваляне и кликнете два пъти върху него в третият прозорец, намиращ се под другите два се показва статуса на конкретният *download*. Освен да търсите по интереси в сървърите, с **DC++** можете да търсите и конкретен файл. Програмата ви позволява също да ограничите колко потребителя и с каква скорост могат да свалят от вас. Можете да си свалите *Windows* версията на програмата и source-а, за да си я компилирате под Linux от http://dcplusplus.sourceforge.net.





IMesh е мрежа с над 40 милиона потребителя. Базира се на централен сървър, но свалянето на файл се осъществява едновременно от няколко потребителя, което гарантира висока скорост и сигурност, че файла ще се копира. IMesh е програмата с може би най-удобния интерфейс. Всичко е сведено до съвсем стандартни бутони: *Connect, Search, Download, Upload, Chat*. За да е всичко съвсем приятно за окото от официалният сайт може да си дръпнете и skin-чета за програмата. В мрежата на **iMesh** може да се търсят (а и намират) освен музикални и видео файлове също софтуер, игри и изобщо всичко, което е излизало в цифров формат. Програмата е **Adware**, което означава, че от време на време ще се показват досадни *pop-up* прозорци с реклами, но това не е болка за умиране, още повече при наличието на толкова много и лесно достъпна медия Когато търсите файлове в **iMesh** в резултатите, които ви връща програмата освен стандартните име на файла и големина изписва и *Availability*, което ви показва до колко в момента файла е достъпен за сваляне. От това може да си направите сметка колко горе-долу ще чакате докато се сдобиете с любимата песен. Освен това с **iMesh** може да търсите във вече получени резултати от предишно търсене, като с това получавате много по-конкретни и близки до вашите нужди резултати, а също така можете да сложите филтър на търсенето, за да не получавате нежелани резултати. **IMesh** е един добър избор, ако не търсите нещо наистина много рядко срещано или подредени и коректно описани албуми, а само отделни файлове. Можете да си я дръпнете от http://www.imesh.com/.

EDonkey2000 е друга **P2P** програма, която разчита на много сървъри. За разлика от **DC++** обаче тук не избирате към кой сървър да се свържете, а търсенето ви автоматично се извършва навсякъде. В **eDonkey** можете да търсите като в **iMesh** освен за аудио и видео, така и за софтуер и документация. Можете да задавате критерии за търсене по формат и големина на файла. Въпреки, че когато излезе **eDonkey** беше много популярна, напоследък тази мрежа се губи покрай останалите **P2P** гиганти. Просто няма достатъчно потребители, които я използват. Това не е чудно – тя просто няма нищо ексклузивно, което да предложи. Ако все пак искате да я разгледате, можете да си я свалите от http://www.edonkey2000.com/.

WinMX е една програма, на която си заслужава да обърнем повече внимание. Въпреки, че мрежата й е по-малка от тази на **iMesh**, да не говорим за **DC++** тази програмка предлага някои много ценни опции. Като начало това е програма, която позволява сваляне от много потребители едновременно. Ако един файл го има на 5 места, от които 2 са свободни вие можете да захапете тези двама потребителя и да теглите от тях едновременно, като другите трима стоят на опашка и ако се освободи място за сваляне от тях преди вашият *download* да е приключил се включвате и там. Това вдига скоростта на сваляне наистина много. Освен това, когато търсите файл с **WinMX** в резултата се изписват големина на файла, продължителност на песен-

ХАРДУЕРНИ НОВИНИ

Наскоро на сайта http://www.cluboc.net се появи ревю на новия хард диск на Seagate 120GB Barracuda Serial ATA V. както се вижда от името на модела той е с капацитет 120 GB, връзва се на serial ATA интерфейс и работи на 7200 оборота. Пълните спецификации, както и ревюто можете да прочетете от този линк:

http://www.cluboc.net/reviews/drives/hard_drives/seagate_sata/index.htm

През месец март, тази година, компанията ASUSTek Computer ще пусне на пазара нова серия на своите дънни платки ASUS. Така наречените X-Series ще са евтини и всички ще са с вграден мрежови контролер. Доживяхме да видим дъна под 100$ и от ASUS, да видим само как ще се държат. Първите модели, които ще излезнат на пазара са:

P4S8X-X (SiS648, с поддръжка на HyperThreading технология);

A7V8X-X (VIA KT400);

P4S533-X (SiS645DX, 2 DDR + 2 SDRAM memory slots);

P4S533-MX (mATX, SiS651, 2 DDR + 2 SDRAM memory slots);

P4BGL-MX (mATX, Intel 845GL);

PXP-X (Intel 845D, up to 533MHz Quad Pumped Bus; 2 DDR + 2 SDRAM memory slots).

Тази година на CeBit в Ханновер (12-19 март) канадската фирма Ati Technologies ще представят своята карта ATi Radeon 9600 RV350 DDR 256-bit. Тази карта ще поддържа DirectX9.0 чипът ѝ ще работи на честота между 350 и 375MHz и ще използва 256 bit DDR, същия като на radeon 9700 Pro.

Очаква се цената на тази карта да е около 200$

На Intel Developer Forum беше обсъдено развитието на пазара на паметта за следващите 2 години. Според Intel в момента най-използваната памет е PC2100 (DDR266), а до края на годината PC2700 (DDR333) ще я задмине.

СОФТУЕРНИ НОВИНИ

В средата на месец февруари Мтел забрани изпращането на SMS-и до неговата мрежа през ICQ.

Това решение е продиктувано от честите анонимни съобщения с обиден характер и изпращането на символи, които блокират мобилните телефони.

Излезе нова версия на personal Firewall програмата ZoneAlarm. Версията е 3.7.098 и поддържа проверка на цифрови подписи, автоматична проверка на прикачените файлове във вашите писма, ограничаване на трафика и още много неща. Можете да си я свалите от този линк:

http://download.zonelabs.com/bin/free/1025_update/ zaSetup_37_098.exe

Излезе нова версия на архиватора, поддържащ всички популярни формати в момента PowerArchiver. В новата версия 8.1 е подобрена функцията Drag And Drop и е оптимизирана работата на програмата. Тя работи с ZIP, CAB, LHA (LZH), TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2, BH (BlakHole), RAR, RAR v.3.0, ARJ, ARC, ACE, ZOO, GZ и BZIP2 архиви. Може да си я дръпнете оттук:

http://fileforum.betanews.com/sendpa.php3?fid=952395111

та/филма, *bitrate* на който е компресиран файла (ако е mp3), от колко потребителя можете да го свалите в момента и каква скорост към интернет имат те. Програмата поддържа *resuming* дори и след рестартиране и продължава да търси откъде да сваля файла постоянно, докато не го запише на локалният ви компютър. Със сравнително лесен за научаване интерфейс е. Не колкото S**oulseek** или **iMesh**, но все пак е лесна. Има чат, ignore list и hotlist, в който можете да добавяте юзъри, за които знаете, че предлагат неща, които вие търсите, така че да бъдете уведомявани, когато те се появят онлайн. Както и другите споменати досега и **WinMX** поддържа ограничение на скоростта и броя на хората, които могат да свалят от вашето PC. Въпреки всичко това в **WinMX** няма да намерите много неща. Или поне не много редки. Всичко популярно, обаче ще можете да си изтеглите оттам за нула време. За да се сдобиете с програмата посетете http://www.winmx.com/.

Kazaa е една от най-старите мрежи за **P2P**. Във всеки един момент в нея има активни около 4 милиона потребителя, които ви осигуряват достъп до над *800 милиона* файла. Програмата е много лесна за управление, много приятна и аз лично я препоръчвам на всеки, който има интерес да сваля файлове от **P2P** мрежи. Редом с **iMesh** това е най-добрият начин да си осигурите каквото ви трябва от мрежата. Има възможност за търсене на всякакви файлове. Има вграден медия плейър, който ви позволява да прегледате файла дори и преди да се е изтеглил напълно на локалния ви компютър. Можете да търсите по ред критерии като име на файл, заглавие на песен, година на издаване, големина на файла, език и изобщо почти всичко, което се сетите. Друга много приятна функция на **Kazaa** е командата "*find more sources for download*". С други думи след като почнете "свалката" можете да си потърсите други потребители, които да присъедините към настоящия трансфер и по този начин да покачите скоростта му. **Kazaa** е *adware*, но вместо *pop-up* прозорци, които да изскачат изведнъж на десктопа ви просто в активният прозорец на програмата постоянно тече някаква реклама. Свалете си я задължително от www.kazaa.com

Direct Connect. Нямам какво да кажа, освен да препиша няколко неща от официалният им сайт: 1 петабайт информация (не ме питайте и аз за първи път чувам това число).= 1405002 филма = 1651910 компакт диска = 325376310 mp3-ки = 1125899906842624 байта = мрежите на **Kazaa**, **Morpheus** и **Grokster** взети заедно. Звучи ОГРОМНО. Минусът е, че е базирана на много сървъри, като почти всички имат изисквания за над ***20GB*** информация за обмен и над ***5MB/sec***. линия към интернет. Но иначе си заслужава да се види на http://www.neo-modus.com/.

С тези програми ще завършим краткия си преглед. Разбира се има и други, но тези са основните, ако толкова държите, останалите ще ги откриете сами. И все пак отново да кажа: Ако ви харесва някоя песен, някой филм, някой игра или изобщо нещо – купете си ги. По този начин помагате на хората, които са създали този продукт да продължават да ви радват.

Mrak

КАК ДА СИ НАПРАВИМ МРЕЖА... В БЛОКА?

Основни правила

Напоследък стана много модерно да се правят мрежи в "домашни условия". Мрежи между съседи във входа, мрежи в блока, мрежи между няколко блока. С тази статия ще се опитам да ви кажа какви са основните неща необходими, за да си направите и вие една такава мрежа.

Като начало, разбира се ви трябва компютър. Този компютър трябва да има мрежова карта *(Network Interface Card или NIC)*. Когато си купувате такава карта трябва да помислите за някои неща. **Първо**: На какъв слот е картата, която взимате. Не върви да си вземете *ISA* карта, а да се окаже, че дъното ви има само *PCI* слотове (не е смешно – случвало се е). **Второ**: какъв кабел ще ползвате за мрежата. Има мрежови карти за *UTP* и за *BNC* конектори, а има и такива, които поддържат и двата варианта, така наречените *Combo NIC*. Мрежовите карти могат да поддържат трансфер *10* или *100 MB/sec*. Оптималният вариант между цена и производителност за мрежова карта според мен е Realtek. Имат някои много добри модели, а са сравнително евтини. Ако имате повечко пари ви препоръчвам да си вземете мрежова карта на **3COM**, които са най-добрите, но и доста скъпи.

Следващото нещо, което трябва да си вземете са кабели. В момента за такива малки мрежи се използват основно два типа кабели: коаксиален и *UTP*. Коаксиалният кабел поддържа мрежи до 200 метра без усилвател. С него се изграждат *BNC* мрежите. Коаксиалният кабел позволява да се свържат повече от 2 компютъра без допълнително устройство. Нещо, което с *UTP*-то не може да стане. Това става посредством специални тройни конектори, които се закачат за картата, като в единия край влиза кабела от предишния компютър, втория е закачен за вашият *NIC*, а третият продължава към следващата машина. Ако ще опъвате коаксиален кабел на открито пространство е добре да си вземете и така наречените терминатори за мрежа. Това са устройства, които се закачат между конектора и картата ви и се заземяват, за да предпазят компютъра в случай, че светкавица падне върху кабела.

От своя страна *UTP (Unshielded Twisted Pair)* кабела е по-евтиното решение за домашна мрежа. Това е кабел състоящ се от 8 медни жици усукани една около друга и всички изолирани с гумено уплътнение. Този кабел поддържа до 100 метра мрежа без усилвател. Особеното при него е, че връзките на жичките вътре зависят от мрежата, която ще правите. Примерно ако ще връзвате два компютъра един с друг пряко (без междинни устройства) ви трябва *cross-linked UTP* кабел, но ако ще връзвате компютър към хъб, тогава кабелът ще си е "прав". Това вас ви интересува до толкова, че да знаете какъв кабел да си купите. Няма да ви обяснявам каква точно е схемата на закрепване на конекторите към тези кабели, защото едва ли някой от вас ще седне да си ги прави сам. Ако ще пускате мрежа с външно трасе (в смисъл кабел, който минава на открито) с *UTP* си потърсете *STP (shielded twisted pair)* кабел. Той е същият като *UTP*, само че има по-добра изолация и може да се заземи, за да не ви светне дъното, ако удари светкавица по жицата. Въпреки, че и този кабел не е гаранция за сигурност и е хубаво да си имате терминаторче и за *UTP*, само дето не знам къде се продават такива.

Ако ще си правите *UTP* мрежа задължително ви трябва и хъб. Това е устройство, което усилва сигнала на мрежата, когато е над 100 метра и позволява връзването на повече от два компютъра. Преди да си вземете хъб трябва да знаете колко човека ще бъдат вързани към въпросната мрежа, за да си намерите хъб с достатъчно портове (порт е входът, към който се включва *RJ45* конекторът на *UTP* кабела). Хъбовете също могат да бъдат *10* или *100* мегабитови, и това е факт, който трябва да вземете под внимание, когато правите мрежата си. Като цяло *10MB/sec.* са ви напълно достатъчни за игри, но ако смятате постоянно да обменяте големи файлове помежду си е по-добре да си направите *100MB/s* мрежа. Ако имате достатъчно пари е най-добре да си вземете хъб на фирмата **3COM,** които идват с доживотна гаранция и от опит знам, че нямат мърдане. Хъбовете на **D-Link**, също не са лоши.

Ако темата ви интересува пишете, ще се опитам да отговарям на въпросите ви в следващите броеве, но засега не смея да се разпростирам повече върху темата, току виж някой се заблудил, че само от една статия може да научи всичко необходимо и да стори някоя беля. Днес просто поставихме началото, останалото по-нататък.

Mrak

НОВИНИ

И този месец на първо място по разпространение е вирусът Klez-H. Според месечната статистика на securityfocus.com този месец са засечени и блокирани 366,393 копия от този вирус. Това означава, че един на всеки 350 и-мейла е бил заразен. За да не пострадате обновявайте дефинициите на антивирусните си програми редовно. А ето и топ 10 на най-разпространените вируси за месец февруари:

1.Klez-H
2.Yaha-K!e2a2
3.Yaha-E
4.Sobig-A
5.BugBear-A
6.SirCam-A
7.LoveGate-C
8.CIH-1049
9.Naith-A
10.Yaha-C

Носят се слухове, че компанията Roxio ще възроди легендарният p2p клиент Napster през тази година като легална услуга. Според някои източници компанията в момента води преговори с редица звукозаписни компании да включи нещата издавани от тях в своята програма. естествено новият Napster няма да е безплатен.

От Майкрософт пуснаха официален пакет с кодеци за Windows Media Player 9.0. С тях ще можете да пускате почти всички media формати, които има в момента. Можете да си ги изтеглите от официалната страница на Майкрософт.

Появи се алфа версия Sonique2 нова разновидност на удобния media плейър, просвирващ почти всички audio формати. В тази версия са добавени „горещи бутони", възможност за редактиране на ID3 tag-овете и са поправени доста грешки. Плейъра има удобен интерфейс, поддържа skins и има връзка към audio ресурси в мрежата. Можете да си го дръпнете от този линк:

http://files.sonique.lycos.com/sonique2/s2alpha_install_030227.exe

WinGuard Pro Free v.5.2

С тази програма можете да забраните достъпа до всяка част от вашия компютър и да сложите пароли за достъп до всеки файл, който желаете. Програмката е много полезна и лесна за работа. Можете да си я дръпнете оттук: http://www.winguardpro.com/download/wgpro.exe

Internet Cleaner v.2.8

С тази програмка ще можете да заличите следите от местата, на които сте били в мрежата, както и бързо и лесно да изтриете темп директориите на Internet Explorer и Windows. Програмата изчиства history-то и cookies. Сбалее си я от тук:

http://www.softneoweb.com/icleaner/ICleaner.zip

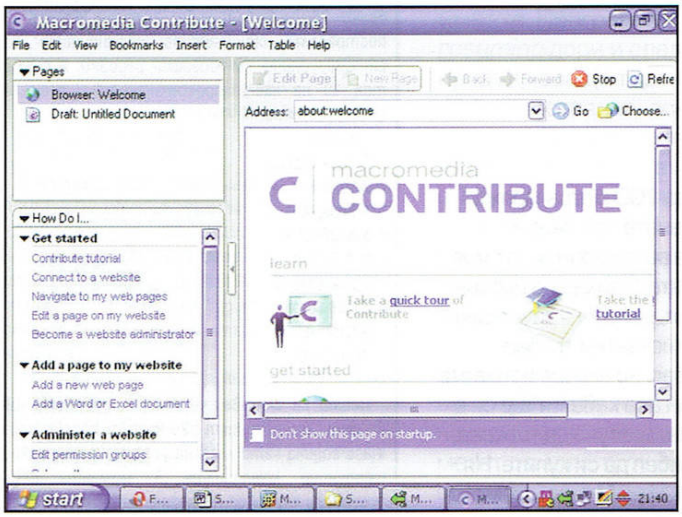
Хората от немския сайт Tech Channel са успяли да прехванат част от информацията, която Windows XP изпращана сървърите на Microsoft по време на Windows Update.

След разглеждане на данните става ясно, че най-вероятно Windows XP праща информация за всичкият софтуер, който е инсталиран на компютъра ви, а не само за произведения от Microsoft такъв.

Засега от Microsoft не са коментирали тази информация, но ако това се потвърди може да се разрази сериозен скандал.

Macromeda Contribute

Твоят сайт – на един бутон разстояние!



Ако някога ти е идвало наум да събереш няколко другарчета и да си направите общ уебсайт, неминуемо си се сблъсквал с проблема по актуализиране на информацията. Не че качването на няколко страници на сървъра представлява някаква трудност, но когато това се извършва от няколко човека, всеки от които разполага със собствени версии на страниците на сайта, нещата много бързо излизат извън контрол. Единственият начин всеки да работи с актуалната версия е преди всяка редакция страницата, която ще се редактира, да бъде ръчно свалена, а след това качена с нанесените промени. Което, както някой в Macromedia се е досетил, отнема адски много време и е крайно време да се направи програма, която извършва автоматично осъвременяването на статични уебстраници по възможно най-лесен начин.

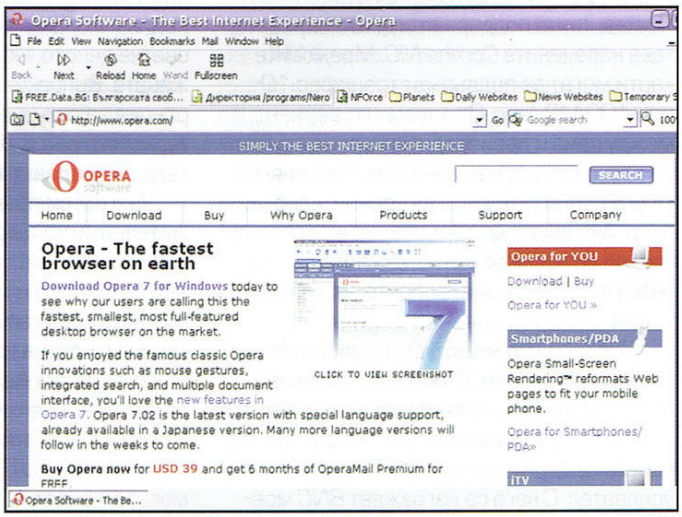
Macromedia Contribute е именно това – програма, която позволява да се редактират уеб-страници директно върху хоста, на който се намират, без да е необходима каквато и да е ръчна намеса от страна на авторите. Достатъчно е единствено да въведете връзката към сайта и FTP акаунта, чрез който се чекват страниците. След това работата с програмата напомня на браузване с Internet Explorer, с основната разлика, че във всеки един момент може да редактирате съдържанието на разглежданата страница. Възможностите за редактирате са насочени предимно към работа с текст и елементарна обработка на таблици, а промените са представени визуално, без възможност за работа директно с HTML код. Явно, за да не се дублира с професионалния редактор Dreamweaver. Нанесените промени могат да бъдат запазени като работно копие (draft) за по-късно или да бъдат публикувани в Интернет с натискането на един-единствен бутон. Ако промяната не ти допадне или се окаже, че си допуснал грешка, по всяко време може да се върнеш към по-стара версия на редактираната страница. Проблем с тази опция е възможен ако, след нанесените от теб промени, някой друг от екипа е нанесъл свои, но това са рисковете на професията. Просто внимавай преди да унищожиш нечия работа!

Contribute предоставя възможност не само за редактиране, но и за създаване на нови страници. Като се има в предвид ограниченията на вградения редактор, единственият начин да създаваш нова страница в сайт със сложен дизайн е да използваш предварително създаден шаблон (template), на който се нанася новият текст. Имаш възможност да импортване в HTML код Word и Excel файлове, което позволява, при наличието на тези програми, да изготвиш и сложно форматиран текст, който след това да импортираш в своя сайт. Ако твоят сайт си има шеф (и в случай, че това не си ти!), който следи за всяка промяна, Contribute може да изпрати електронно писмо, което да го информира за новото съдържание на сайта. Допълнително удобство е, че Contribute интегрира в себе си bookmark-овете на Internet Explorer.

Подобно на останалите продукти от серията MX, с Contribute е истинско удоволствие да се работи. Личи си, че програмата е насочена главно към потребителите с минимални познания, а не към онези професионалисти, които залагат на Dreamweaver. Интерфейсът е изключително стилен, семпъл и не тъй претрупан, както при останалите продукти на Macromedia. Единственото нещо, което вгорчава изключителните впечатления, оставени от продукта, е, че той не е безплатен. Демото ще ви свърши работа в рамките на 30 дни, след което ви препоръчвам или да се бръкнете в касичката, или отново да изживеете кошмара на ръчната администрация на разрасналия се сайт.

Opera 7

Най-бързият браузер изостава...

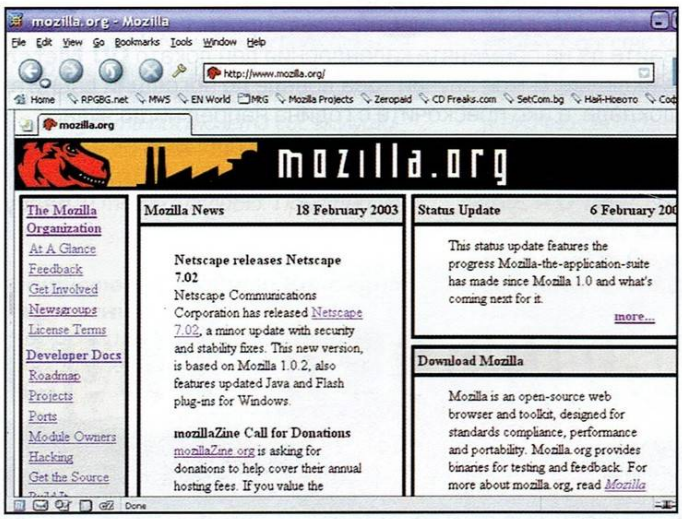


Opera е емблематично име на пазара за Интернет приложения. Макар и да държи едно от последните места по разпространение, норвежкият браузер е смятам, при това заслужено, за най-бързият и удобен на света. Но, както се оказа, не най-осъвременяваният. Близо година шестата версия на Opera бавно остаряваше на фона на промените при конкуренцията. Но явно за голямото чакане е имало причина, защото след няколко бета-версии точно преди месец излезе официалната, седма версия на **Opera**. Сега, когато четете този материал, ще е налична версия **7.02.** Голямата новост е изцяло пренаписаният рендериращ енджин на програмата, носещ кодовото название **Presto**. Благодарение на него **Opera** е вече напълно съвместима с последните стандарти, използва по-малко памет и предлага още по-бързо визуализиране. Това едва ли ще трогне потребителя с достатъчно мощна машина, за да не усети разлика, но напоследък **Opera** насочва вниманието си напоследък към мобилни телефони и **PDA**, където ресурсите са кът. Интересна е възможността да преглеждате страниците така, както биха се появили на екранчето на

някой мобилен апарат.
На фона на тази радикална промяна обаче останалите подобрения като че ли имат козметична цел – налице е нов интерфейс, придобил модната напоследък лъскавина. Едва ли ще се хареса на всички. Пощенският клиент, носещ помпозното име **M2**, е подобрена версия на предишния опит на **Opera** в тази насока и като изключим подобрената организация на пощенски списъци, той си остава доста беден откъм възможности. Дразни обаче, че **Opera** от лидери в областта на фунционалността падат дотам, че да копират наготово възможности – прехвалената функция **Wand,** с която може да запомняте паролите от уеб-формуляри е нищо друго освен точно копие на **Password Manager** от **Mozilla.**
Ако **Opera** е вашият браузер, няма причина да не преминете към новата седма версия. Бързината и стабилността са запазени. Жалко само, че в името на новия енджин всичко останало в новата версия е набързо претупано.

Mozilla 1.3b

Най-сетне филтриране на спама!

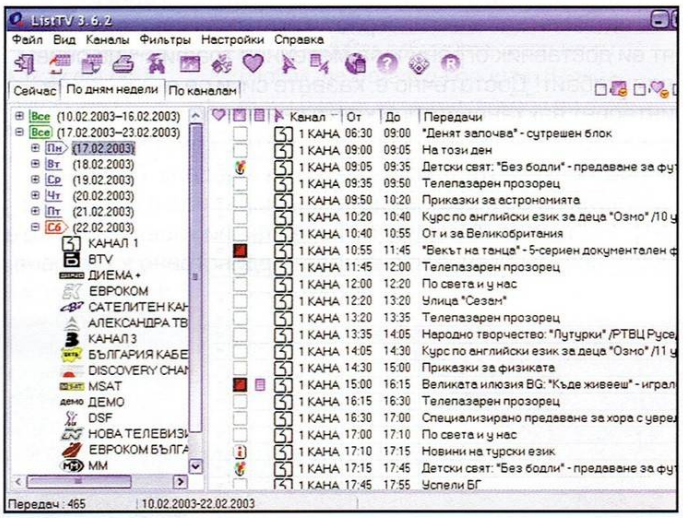


Когато група програмисти се обединяват зад идеята да пренапишат из основи предоставения като open-source код на бившата легенда Netscape, идеята е била да се направи малък, лек браузер, който да се отличава със стабилност и лекота на използване. Идеалите обаче бързо са загърбени и към днешна дата **Mozilla** представлява 13-мегабайтов мастодонт, в който бъговете са повече от възможностите, които предлага. Независимо от това обаче **Mozilla** е първият браузер, който има собствен език за програмиране на допълнения. Благодарение на това има над 100 допълнения, които разширяват функционалността на програмата. **Mozilla** също позволява наличието на няколко профила, все с различен външен вид, настройки и *bookmarks*. Трябва да се отбележат и множество уникални функции като блокиране на единични изображения, вградена банка за пароли и данни, с които автоматично се попълват уеб формуляри. На фона на цялото това многообразие, какво е новото във версия **1.3**?
Първото, което отличава **Mozilla** от всички други браузери е неговият модулен характер. Благодарение на вградения език за програмиране **XUL** възможностите на браузера могат да се разширяват далеч над възможностите предлагани от аналогичната plug-in архитектура на **Internet Explorer**.

Това, което всички фенове на **Mozilla** очакваха от новата версия, бе възможността за сортиране на спама в пощенския клиент. Тя използва **Bayesian** филтър, способен да се самообучава, което гарантира, че след продължителна работа възможностите му да сортира ненужната поща ще се подобряват. Добавена е възможност за скалиране на големи изображения в рамките на екрана подобно на **Explorer**. Профилите вече могат да се превключват по време на работа, което е голямо удобство ако използвате няколко. Най-интересното в новата версия обаче е началото на разработката на изкуствен интелект който ще извършва автоматично довършване на попълване на данни *(autocomplete)*. Макар и да не е наличен в тази версия, авторите приканват всеки след известна работа да изпрати обратно файл с данни, което да подпомогне разработката.

ListTV

Твоят телевизионен гид



Казват, че прекомерното гледане на телевизия води до затъпяване на индивида и трябва да се избягва на всяка цена. Прави са, но като че ли най-доброто решение на този проблем е прекомерната работа с компютър. Запалените геймъри или Интернет сърфистите често са до такава степен вглъбени в екрана на монитора, че за телевизия (а често и други, хигиенични навици) не остава никакво време. Когато геймърът най-сетне надигне изтощен, кръвясал поглед от играта, часовникът показва три след полунощ, а някак смъртно минава през ума спомена, че любимият филм или сериал е пропуснат. Решение и за този проблем има – прекомерното използване на електронни post-it бележки, аларми от електронен или не характер и т.н., но винаги има и по-добро решение. Благодарение на програмата **ListTV** на руснака Евгений Сверчков вече никога няма да пропуснете телевизионно предаване!
ListTV представлява база-данни, която изтегля разписания на телевизионни програми от редица руски и български *(news.dir.bg/tv)* сайтове и представя информацията под формата на излъчвани в момента предавания, седмично разписание за всеки ден или отделно разписание за всеки канал. В програмата са включени над 256 поддържани, включително български телевизионни канала, всеки с малко специфично лого. Може да изключвате тези, които не се излъчват по вашата кабелна телевизия. Всяко предаване се класифицира автоматично по жанр в

зависимост от ключовите думи в неговото описание. Необходимо е известна ръчна настройка, понеже включените думи са на руски, но поради близостта на двата езика е възможно програмата да се справи и с българското разписание. За всяко предаване може да поставите аларма, и бъдете сигурни, че няколко минути преди то да започне ще бъдете уведомени с напомняне или звуков сигнал. **ListTV** е незаменим помощник. Ако все още не сте се отказали от телевизията като забавление или имате TV тунер, вече няма да пропуснете нито едно телевизионно предаване. Единственото което се изисква от вас е да знаете руски – засега това е единственият език, поддържан от интерфейса.

DU Meter

Точен анализ на трафика

Представете си следната ситуация. Тъкмо сте се отървали от стария си модем, чиято употреба покрай цифровите телефони заплашва да доведе семейството до банкрут, и сте си взели кабелен интернет, когато научавате, че новият ви доставчик ограничава месечния трафик – да речем, до гигабайт! Достатъчно е, казвате си, и се отдавате на интернет вакханалия, при което сваляте каквото ви падне с новата светкавична скорост. А когато краят на месеца дойде, получавате тлъста сметка за плащане. Подобни ситуации не са редки, защото контролът над изтегляната информация от Интернет по локална или кабелна мрежа е често невъзможен. Ако внимавате единствено за теглене на големи файлове, то пропускате, че и обикновеното ежедневно сърфиране може също да доведе до голямо количество трафик. Да не говорим за програми, които скрито се възползват от връзката ви – например **Gnutella** P2P клиентите. За да се предпази от подобни ситуации, всеки потребител на интернет достъп с ограничен максимален трафик се нуждае от програма за наблюдаване на трафика. И една от най-малките и приятни такива е именно *shareware* програмата **DU Meter**.

Независимо от семплия интерфейс, програмата предлага всички възможни екстри, от които се нуждаете. Основно, тя дава визуална информация за реално осъществявания трафик. Това ще ви помогне да идентифицирате как и кои програми използват интернет връзката и да се отървете от паразити. **Du Meter** води точен доклад за общия трафик за всеки ден, седмица или месец, като резултатите може да експортирате във вид на HTML, текст или Excel таблица. Множество аларми ви информират, когато наближите максималния позволен трафик или ако трафика по мрежата спадне поради проблеми.

Програмата има и някои недостатъци. Тя отчита и трафика, генериран локално чрез изтегляне на локален файл през браузер или трафика на локален сървър (ако имате такъв). Това може да доведе до погрешна информация, а няма начин да се осъществи филтриране. Също внимавайте да не променяте календарния ден докато **DU Meter** е включен. В моя случай това доведе до погрешни данни в доклада, а ако прескочите с година напред нищо чудно регистрирано копие на **DU Meter** да прецени, че използвате пиратски код.

Chappy

Gravity Co.

Всичко, което ни заобикаля е музика...

Те са едни от най-сериозните нови попълнения на все още неориентирано клатушкащата се българска музикална сцена и за разлика от много техни колеги наистина са наясно как точно би трябвало да се прави музика през 2003 година. Освен това са толкова запалени геймъри, че нямаше как да пропусна шанса да се срещна с тях, за да си поговорим за Unreal Tournament 2003, продажбите на Азис, четиридневният уикенд, пиратският софтуеър и – няма как – актуалният им дебютен албум U.

Сбрани на по кафе край една маса в офиса на AveNew Productions, след като надлежно информирах китариста Петър Съмналиев как точно се взимат двата пистолета със заглушителите в Hitman 2, се заехме да свършим и малко работа и да ви предоставим това интервю. Приятно четене.

Опишете ми Гравити Ко. с едно изречение.

Явор: Ами това е формация с много общи идеи, която знае къде се намира в музиката и в държавата си

Петър: Може да се каже, че сме хора, които постепенно постигат това, което искат.

А защо точно Гравити Ко?

Петър: Ами в един момент ние си допаднахме като идеи. Това привличане между нас се има предвид в името.

Пригответе се, идва любимия ми клиширан въпрос – какво е вашето музикално послание?

Петър: Посланието е чисто емоционално. Не мога да ти кажа сега примерно "Спасете китовете!" или "Прекратете ядрените опити!". Всичките парчета сме ги правили в различно състояние и не мога да ти кажа сега конкретно какво е било то. Не сме концептуалисти.

Явор: А U, може би, е най-емоционалният проект, който някога някой от нас е правил. Сигурен съм в това, защото съм бил свидетел на абсолютно всички правения на парчетата и много си зависи от това в какво настроение сме.

Ясен: Ако искаш да ни разбереш просто трябва да слушаш музиката ни и тя евентуално да успее да ти влезе под кожата. Не търси нищо друго.

Какво е усещането да свириш на една сцена със Стерео ЕмСийз? [Гравити Ко. бяха съпорт на културната британска група при концерта им у нас миналата година – бел. Snake]

Явор: Една мечта по-малко и две думи в повече: Много яко. Ти на тези хора си им купувал албумите, дори не си вярвал, че могат да дойдат в България и в един момент трябва да излезеш с тях на една сцена. Това малко те шокира.

Петър: Не сме били притеснени, определено. Просто една приятна тръпка.

Явор: Абе добре закриха Стерео ЕмСийз след нас...

Абе, Петре, как съчетаваш работата си със Сафър Ейч [мистър Съмналиев е басист в небезизве-

workshop.headoff.com

стната екстремна банда – бел. Snake] и отявлената си фенщина към благи групи като Машийн Хед, Фиър Фекчъри и Соулфлай с лекия и комерсиален саунд на Гравити?

Петър: Това е погрешното схващане от страна на феновете, че ти ако се намираш в едната крайност и задължително трябва да си идейно и емоционално свързан с нея. Аз лично като музикант смятам, че музиката е една изключително богата Вселена и би било срамота да вървиш в една посока. Просто и двете неща те обогатяват по някакъв начин. На мен не ми се налага да ги съчетавам, защото не ми представлява усилие?

Явор: В началото се чудех как не го затормозява това да работи в два стила. Аз ако трябва да правя нещо такова сигурно ще се разцепя на два и по някое време едната половина ще надделее.

Как точно бихте искали да бъдете записани в музикалната история?

Ясен: Като една група, която е правила хубава музика.

Петър: Определено бихме искали да останем в тази история. Не сме си казвали: "Ние ще правим еди какъв си стил музика сега, защото е модерно". Правим нашата си музика и се надяваме, че ще успеем да останем на сцената.

Писали сте музиката към компютърната игра Trans [не особено успешен екшън с мекове – бел. Snake]. Разкажете ми нещо по-въпроса.

Ясен: Искаше се динамична електронна музика за екшън, а ние точно на такава вълна бяхме тогава...

Петър: Беше доста интересно. Аз преди никога не бях правил подобно нещо и се надявам и за напред да имам подобни възможности. Сега с *Black Sea Studios* имаме някакъв разговор, можем евентуално да правим някакъв съвместен проект. Много е интересно като видиш как се съчетават двете неща – музика и визия.

Доволни ли сте от това, което се получи?

Петър: От самата игра не съм особено доволен. Може би прекалено бързо стана. Нещата се изпуснаха от контрол. Много сме доволни от музиката обаче. И не само ние.

Ясен: Интересна беше идеята на играта, концепцията беше добра и добре си я бяха реализирали хората, но малко късно излезе. Появи се малко след Mech Warrior IV, а ти знаеш какво представлява Mech Warrior като графика и като озвучаване.

А иначе геймъри ли сте?

Ясен и Петър един глас: О, да. Определено.

Явор: И аз така...

Петър: Когато успее да се добере до компютъра в студиото.

Любими игри?

Петър: На мен – Unreal Tournament 2003...

Явор: ...Serious Sam...

Петър: Hitman 2 в момента. Може би и Warcraft III, въпреки че не съм добър. Просто ми харесва сингъл плейъра. Виж на Unreal Tournament съм готов да пробвам всеки.

Ясен: Мдам, много е лош. Иначе стратегийки също обичаме, ама не чак толкова.

Петър: Ние споделяме с него виждането, че ако трябва да се упражнява някакъв вид мисъл пред компютъра предпочитам да правя музика. Ей за това обичам игри като Unreal Tournament – поне знаеш защо си седнал да играеш. 'Щото нали знаеш за така наречените игри-душегубки, примерно, като Baldur's Gate, дето можеш да си погубиш, примерно, шест месеца с нея.

Ясен: И хубави куестчета не отказваме, въпреки че има само два куеста, които наистина ми харесват и ги изиграх с огромен кеф – Sanitarium и The Longest Journey.

Петър: Аз наскоро пък си пуснах Space Quest IV, ако я помниш...

Ясен: Сега е излязъл Master Of Orion III – виж това ще е хубава стратегия.

Петър: Абе сега като се замисля май най- най-любимата ми игра е Mech Warrior III.

А четворката?

Ясен: Абе там вече се опорочи идеята...

Петър: Не е толкова трудно.

Ясен: В тройката, примерно, можеше някой само в единия крак да го уцелиш и той да падне, да се взриви. А сега,

примерно, колкото и да те омачкат ти си вървиш. Куцукаш, ама вървиш.

Петър: Тройката беше много по-сложно направена. Ти нали си строиш машината и си екипираш робота, разполагаш охладителни системи и така нататък. И ако си ветеран и ти излезе някой новобранец – ми ти знаеш къде му се намира охладителната система. Само с един изстрел можеш да го извадиш от строя.

А на коя игра бихте искали вие да сте написали музиката. Въпреки, че като гледам блясъка в погледа на Петър, май се досещам.

Петър: Мда – Unreal Tournament 2003

А любима музика от игра?

Петър: Ами…

Ясен: На Need For Speed е хубава музиката. На Поршето. Тя си е и най-добрата от поредицата. Аз по принцип много обичам игри с колички. Дед карс е играта, която най-дълго е останала на компютъра ми и продължава да стои.

Петър: Те според мен трябва да я инклууднат както са на Уиндоуса пасиансите и така нататък, просто трябва да има един Дед карс.

Ясен: Задължително.

Ще прокоментирате ли любимата на цял народ тема за пиратството?

Ясен: Абе то го има по цял свят…

Петър: Въпросът е, че трябва да възпиташ хората по този начин. Нали знаеш, че по форумите за пиратски софтуеър пише "If you liked this release, please buy it".

Ясен: Имам чувството, че хората, които кракват този софтуеър го правят именно заради това – да можеш да го погледнеш преди да го купиш. Идеята е, че някой студент, който не може да си позволи да плати $3000 за едно Вижуъл Студио, е добре да може да го дръпне, да види дали ще може да го ползва, да събере опит.

Петър: И после, ако наистина решиш, че ще изкарваш пари с дадената програма е хубаво да си я купиш. Винаги е по-добре, 'щото имаш и technical support, пък и е по-лоялно. Да създадеш един софтуеър е кръвтовски труд и хората, които го правят си заслужават парите.

Ясен: Да кажем Келтски крале сега смятаме да си я купим. А пък и забелязвам, че за българските игри има респект към нашите хора, които ги правят. Не ги качват по специализираните сайтове. И някой като тръгне да мрънка "Аре качете го това, бе!" и обикновено отговорите са от типа: "Поне нашите хора ги уважи, бе! За 30 лева, толкова евтино я пускат"…

Петър: Ако си прекараме бърз интернет в студиото смятам да си взема Unreal Tournament 2003 оригинален и да ги мачкам и по мрежата…

Да се върнем на групата, че Явор заспа, горкият. Защо пеете на английски?

Петър: Ние правим нашата си музика. Не правим българска, китайска или така нататък. Правим музика на английски, просто защото на него [сочи Явор] така по-добре му тече мисълта. Ако по-добре му течеше мисълта на китайски, щяхме да пеем на китайски.

Ясен: И самата фонетика на английския повече се връзва с пеенето, с цялостното звучене като аранжимент, като композиция. Той за това е толкова популярен и по света английският.

Явор: Пробвали сме и на български, но не се получава това, което ни се иска.

Петър: Виж, ние не го смятаме, че това е някакъв проблем. Даже някой ме беше питал преди време какво бих направил, ако ни поканят в "Сбльсък" по темата "Българска музика на български срещу Българска музика на английски". Ми просто няма да участваме. Ние нямаме проблем с това на какъв език се прави музиката.

Явор: Българският език е невероятен. Казвам го напълно откровено…

Ясен: …имаме невероятна поезия…

Явор: …това е език, на който всеки ден говорим, без него ще сме мъртви, няма какво да си кривиме душата. Но музиката е интернационално изкуство.

Това, че страшно много хора си мислят, че сте някаква чужда група радва ли ви или ви обижда?

Ясен: В българската реалност е комплимент.

Петър: Като ти кажат, че звучиш като българин се сещаш какво си мислят хората. Това е тъжното в цялата работа.

Какво ще ми кажете за музикалната сцена у нас?

Ясен: Много работа има докато се развие.

Явор: Има групи, които ме кефят, но…

Петър: …няма концертен живот у нас, това е проблема.

Явор: Всеки дава душа, здраве, сърце, въздух, всичко дава само и само, за да може да има един два лайва в София. Би трябвало хората да те търсят под дърво и камък, за да те видят на живо, а не ти сам да търсиш някъде място, където да излезеш и да направиш лайв.

Мислите ли, че у нас човек може да си изкарва парите като професионален музикант. Да получава достатъчно, просто защото е кадърен и свири в добра група?

Петър: Единственият начин е да правиш аранжименти, да пишеш песни за други хора. Иначе от продажби на албуми не можеш да правиш сериозни пари. Освен ако не си Азис, де. Той първите две седмици доколкото съм чувал е продавал по 800 копия на ден.

Ясен: Като всяко нещо в България в този период сега е много трудно.

Петър: Абе не трябва да мислиш само за това – сега ще изкарам албум и ще спечеля пари.

Явор: Ние правим музика заради самата музика. Вече всичко, което идва при тебе е добре дошло.

Петър: По-скоро трябва да се радваш на неща като признание и публика…

Явор: Тези малки работи те правят истински щастлив.

А има ли нещо, заради което бихте се отказали от правенето на музика?

Петър: Ами то си е докато смъртта ни раздели.

Ясен: Няма такова нещо. От толкова малки сме били завладени от музиката, въртяли сме плочите и лентите на родителите си, разменяли сме си снимки от стрелбищата, презаписвали сме си касетки. Това нещо остава за цял живот, не можеш да се откажеш от него.

Явор: Аз примерно, преди две години, отидох на море и си казах – никаква музика, никаква телевизия, радио, вестници. Обаче в един момент ти отиваш там, чуваш как се разбиват вълните в една скала и чуваш музика. Мога да ти кажа, че всичко, което ни заобикаля е музика – от удрянето на чашата в масата до клаксона на колата отвънка.

Някакви финални думи?

Петър [вдига два пръста и извиква]: Мир!

Явор: Мир без война с хляб и вино!

Петър: Казваме това, което ни питат, Всъщност. Това, което имаме да го кажем можеш да го чуеш от диска.

Ясен: Абе и други неща имаме да си кажем, недей така. Аз искам да се легализира четиридневният уикенд! [следва бурен финален смях, който бе чудесният край на това интервю]

Gravity Co. са:
Явор Захариев – *Вокали и автор на текстовете*
Петър Съмналиев – *китара, клавишни и програминг*
Стефан Попов – *ударни*
Ясен Филипов – *бас китара, програминг*

Текст: *Snake*
Снимки: *Темелко Темелков*

workshop.headoff.com

Тук Vs. Навън
[за и против емиграцията]

Ти си млад. Бъдещето е пред теб с безкрайните си възможности. Но на разкрилия се кръстопът, в едно твърде неприятно и мрачно разклонение, се крие тесен и миришещ на мухъл панелен апартамент с прашни пердета, изпокъсани тапети, обезоръжаващо празен хладилник и две хлапета с крайно сомалийски вид, които те гледат с обвинителен поглед. Няма какво да се лъжем, положението в милата ни родина никак не е розово и като гледам накъде сме се запътили порозовяването ми се вижда все по-нереална бъдеща алтернатива. И често пъти срещу шансовете ти за едно по-спокойно и сигурно битие, за кариера, отговаряща на талантите и желанията ти, се възправя едничкият гол патриотизъм. Предполагам поне веднъж в живота си си обмислял идеята да прекрачиш онази комбинация от чертички и точки, обозначаваща пределите на отечеството ни по картите. И може би никога да не се върнеш отново. Знам също, че на съседната страница ще прочетеш някои неоспоримо факти, които да те убедят категорично, че думата "България" в графата "Гражданство" на личната ти карта е камък на шията ти и той може да те поведе само в една посока, когато попаднеш в океана на живота. Аз обаче съм на малко по-различно мнение. Не смятам да ти развявам трибагрении или да ти поднасям библия с нож и пистолет, връз която да се кълнеш във вярност на тази страна с неясно бъдеще. Просто ще ти припомня някои неща. Ще споделя с теб причините, поради които аз лично смятам да остана тук. Дори и с риск да пропилея младостта си и след години да роня сълзи над Дидовата половина на този Версус…

Близките

Знам, че отдавна си мечтаеш да се изнесеш от къщи, далеч от родителите, които непрестанно опяват относно съвсем човешките ти навици да се прибираш в три часа посред нощ прегърнат от две красавици/красавци (знам че съм долен ласкател, но все пак си дал пет лева за това списание и е добре да те поощря да продължиш да ги даваш и за в бъдеще). Знам, че ти е писнало от махленските ти познати, с които висите по кафетата, и си напълно наясно, че разговорите за футбол и анален секс не те обогатяват особено в интелектуално отношение. И все пак моментът, в който се откъснеш от всичко и всички, изграждали личното ти житейско пространство до този момент, е крайно болезнен. Колкото и готини хора да срещнеш *отвъд* трябва да ти е пределно ясно, че това ще си останат просто готини хора. Старите ти приятели, хората от твоята кръв, всички, които те знаят що за говедо си и въпреки това те обичат ще си останат тук.

Любовта

Ако си стабилно влюбен, а приятелката/приятелят ти да няма възможност да замине с теб, си поставен пред много неприятен избор. И дори и да си твърдо убеден, че това е просто *поредната* ти връзка (което значи, че си ебати свинята; ти не ме гледай к'ви ги писах миналия път, няма само на лошо да се учиш от мен) пробвай да го обясниш на сърцето си, което ще се превърне в черна дупка в секундата когато се озовеш на – примерно – един океан разстояние от половинката си. Имай предвид, че дори Съдбата да е била отредила това да е най-калпавата връзка в живота ти, никога няма да го *узнаеш*. И до края на дните ти ще те гложди мисълта, че може би си изтървал жената/мъжа на живота си заради някаква си кариера.

Жените

Ако не си бил в чужбина, е твърде вероятно обясненията колко невероятно красиви са българките да ти се струват като поредния патриотичен лозунг. Ти в края на краищата си спомняш прекрасно Косматата Мима, която – благодариш ежедневно на Господа по въпроса – не си виждал от абитюрентския си бал и по-конкретно от момента, когато девойката тръгна да прави стриптийз, а ти изпадна в тридневна кома при гледката. В момента, в който прекрачиш в бленуваната Западна Европа или в САЩ обаче с ужас ще установиш, че там Мима е можела да стане манекенка. Няма да забравя как щях да предизвикам серия от верижни катастрофи в Германия, когато се разходих по Берлинските улици с едно мое гадже, което по личните ми критерии не беше нищо особено, но поне теглото ѝ беше под 50 килограма, а думата епилатор присъстваше редовно в речника ѝ. Та мисълта ми беше, че ако в ранна детска възраст си изпитвал някакъв странен еротичен трепет, докато си минавал покрай клетката на хипопотамите, идеята да си намериш гадже зад граница несъмнено ще те очарова.

Мъжете

Да не пропускаме и любимите ни читателки. Предвид горната графа най-вероятно вече си започнала да стягаш куфарите си, за да отидеш на място, където всички същества от мъжки пол ще те боготворят. Не си давай чак толкова зор. Длъжен съм да те предупредя, че това толкова очаровително в началото боготворене ще ти писне до смърт за по-малко от месец. Ще ти писне от обожанието в мъжките погледи и неприкритата омраза в женските. По някое време ще искаш да можеш да си извадиш цигара без в същия момент към теб да се насочат десет запалки. Пък и ако си по-срамежливичка ежедневните предложения за секс в прав текст може леко да те притеснят.

Кариерата

Добре де, знам че на запад имаш възможност да реализираш доста по-пълноценно възможностите си. Имай си обаче едно на ум, че в очите на хората там ти винаги ще останеш емигрант, при това от страна с крайно неприятна слава. И какво ще ги правиш многото пари дето ще ги печелиш, ако смяташ да се причислиш към онази огромна маса западняци, чието основно забавление е вечер е да се тъпчат с фастфуд пред телевизора?!

Свободата

Колкото и да ти се иска да мислиш за себе си като за млад, интелигентен и извънредно културен човек, ще ти е нужен само един досег със западната култура, за да установиш що за простак си всъщност. Знам, че шибаният ни живот тук ни е възпитал по крайно погрешен начин, но неприятният факт е, че ти *вече* си възпитан така и несъмнено ще счетеш съвсем моралната забрана да не плюеш по улиците като директна атака върху личната си свобода. Може и да не живеем особено добре, но поне си правим каквото си искаме, дявол да го вземе. Винаги съм считал за доста ограничено схващането, че с "Бай Ганьо" Алеко просто критикува българската простотия. Защото наред с критиката има и един несъмнен нюанс на авторова възхита към способността на героя му да бъде *себе си*, въпреки всичко. И да не се срамува от това. Е, смееш ли да признаеш открито деструктивния си български манталитет и да го възправиш срещу западната култура?

Атмосферата

Нужно ли е да обяснявам защо? Визирайки стария виц за глистите – с течение на времето, прекарано *там* родният гъз ще започне да ти липсва безумно много по някое време. И каквото и да постигнеш *там*, никога няма да се оттървеш от усещането, че просто не си си на мястото, че си едно нещастно малко парченце от пъзела на живота насилено да пасне на грешна позиция. Сори. *Тук* ти е мястото.

Snake

Близките

Те са онзи емоционален баласт, който е идеалното оправдание срещу всяко смело решение. Истината е, че ако са ти близки, ще те подкрепят.

Приятелите? Тази дума напоследък се поизпразни откъм съдържание в нашата татковина. Примири се с факта, че тук всеки тегли чергата към себе си и приятели трудно можеш да имаш. Само познати. С такива можеш да се сдобиеш и зад граница. Още повече, че вероятността българите, които срещнеш там да са по-близки до твоята емоционалност и дух е много по-голяма. Разговорите за футбол и анален секс, при положение, че нито едното, нито другото тук е на ниво, едва ли ще ти липсват толкова. Пък и емиграцията не означава непременно изгнание. Винаги можеш да се върнеш за малко освежаваща простотия. Поне самолетните билети лесно ще си ги позволиш.

Любовта

Ех, любовта. Все нея тикаме напред, когато ни изнася. Що по-добре да не си говорим за здравеопазване, социални осигуровки, жизнен стандарт, че дори за качество и чистота на публичните домове, ами за любов? Добре де, нека да е за любов. То дори няма какво толкова да му говорим, всъщност. Ако е *Истинската* тя няма да се спре пред словосъчетания като "няма възможност". За истинската любов океанът е като локва. За останалите любови и локвата може да е океан. И това, мисля, решава всичко в тази графа.

Жените

Единственото нещо, след няколкото готини типа, чието приятелство имам щастието да споделям – това се отнася персонално за мен разбира се, съмнявам се и ти да имаш такива – което ще призная като безспорно голям плюс в полза на оставането ми тук са жените. Често си мисля, че ако започнем да ги изнасяме – някои по-предприемчиви вече го правят, впрочем – България не само ще си плати дълговете, но и ще се превърне в аналог на арабско емирство. ъъъ... това прозвуча доста сексистки, моите извинения към дамите. Все пак поразпитай връстничките си – стига да са достатъчно зрели, за да мислят по въпроса – колко от тях си мечтаят за богатия чужденец, който ще ги отведе от мизерията тук, за да ги направи кралици навън. Жени! По дяволите, жени има навсякъде, да не споменаваме, че някои от най-взривоопасните расови комбинации, каквито са евроазиатките и мулатките едва ли можеш да ги срещнеш по нашенските... ох, щях да се изкуша да кажа – *калдърмени* – улички.

Мъжете

Абе, което си вярно – вярно си е. Мъжете на запад, като цяло, са или култивирани лигльовци, или невежи простаци, или студени кариеристи. Муахаха... Ама нали точно за това са и българите, напуснали пределите на държавата.

Кариерата

Кое е по-добре, се питам: да се тупаш патриотично в гърдите, чудейки се своевременно как да изведеш гаджето си на вечеря, без да банкрутираш – и така цял живот, или да запретнеш ръкави навън и да докажеш на самодоволните задници, че думата *емигрант* един ден може да им зазвучи като *шеф?* Каквото и да си говорим, дори да имаш желание да работиш и да се реализираш в милата ни родина, условията за това са толкова нищожни, че почти се покриват с вероятността за шестица от тото. Ако има нещо безспорно, то е, че 99% от напускащите страната го правят защото *навън* могат да реализират заложбите и талантите си. В крайна сметка, човек оставя след себе си единствено делата си. Стига да му бъде позволено или поне да му бъдат създадени условия да постигне нещо.

Свободата

Да бе, Алеко направо му се е кърдел на Бай Ганьо. Проблемът обаче е, че днес ние – обикновените хора в България – можем да сме байганьовци само в тесните рамки на поведенческия модел. Истинските байганьовщини се вихрят по върховете. Политици, ченгета, мутри, новобогаташи – това са тези, които правят каквото си искат. И именно това, според мен е таглайна, или да си го кажем по нашенски – тънката нишка, която се прокрадва в цялото произведение на Алеко – безнаказаността култивира безочие. В крайна сметка Бай Ганьо го доказа като уби създателя си. Свободата винаги върви ръка за ръка с правата. Какви права имаме ние? И какво значи свобода, когато законът ти забранява да се пазиш от престъпниците. А ако не дай си боже го направиш, вероятността да се окажеш зад решетките е осезателна като острие на гилотина. В щатите поне можеш да потърсиш с пушката третото око на всеки, осмелил се да тършува из дома ти неканен и да излезеш от съдебната зала с присъда убийство при самозащита. В цивилизования свят понятието "полицейски произвол" не съществува. Ченгетата ти говорят на "сър", дори да излизаш на четири крака и миришещ на бъчва зад волана на колата. Права! За това си говорим. Тук ние имаме предимно задължения. Да се чуди човек, как млад човек на 18-20 години може да е толкова задлъжнял да една държава, която не му е дала почти нищо. О, да аз съм готов да изправя западната цивилизованост срещу произвола. Повярвай ми.

Атмосферата

Смятам, че българинът трябва да е космополитен. Да види свят, други култури, да обогати себе си. Вкоренен на едно място, съдбата ти е рано или късно да се превърнеш в чвор. Граждани на света, такива трябва да сме и такова да е мисленето ни. Да захвърлим оковите на ограничения балкански манталитет, запазвайки ценното от народопсихологията и културното ни наследство и допълвайки го с всичко онова, което си струва да бъде възприето отвън – за да се завърнем един ден по-полезни и за себе си, и за близките си, и за родината си.

С гледане на филми това няма да стане. Така че, човече... дигай си задника, мястото ти не е тук.

Freeman

***Ти** си стар. Безкрайните някога Възможности са се свели до една единствена – крайна. Да се превърнеш в съставна част от порциона на червеите. Нямаш бъдеще, имаш само минало. Имаш ли наистина? Скоро Съдбата ще сложи и последната точка в кратката ти история. Дошло е Време за равносметка. Седиш в орьфания, продънен фотьойл, приел за последните двайсетина години формите на седалищните ти части, предъвкваш бавно филията хляб с надеждата да я оплюнчиш достатъчно, за да я преглътнеш по-лесно. Когато ти писне лигавенето прокарваш залъка с гълтка айрянец - приготвен от киселото мляко, закупено с последните стотинки на мизерната ти пенсия. Поглеждаш към снимките на децата, които не са край теб. Да, те, слава Богу, Вече не са тук. Махнаха се, избягаха, напуснаха. Спасиха са се. Навън, в чужбина. Оказаха са се по-умни от теб, имаха куража, който никога не ти достигна. И отговорността пред собствените си деца – твоите Внуци. Те поне ще живеят нормален човешки живот.*

А ако не беше се случило така, ако малодушието ти ги бе обрекло на съществуване като твоето. Какво би направил тогава, как би се чувствал? Би ли продал душата си, за да върнеш колелото на Времето? Признай си, години наред ти прикриваше липсата на смелост зад Високопарен патриотизъм, но сега... Сега Вече няма кого да излъжеш, освен отново себе си....

***Стоп! Стоп! Стоп!** Това е само сън. Кошмар. Ти си още много млад. Бъдещето е пред теб, с безкрайните си Възможности. Точно сега трябва да Вземеш правилното решение и аз ще ти помогна...*

workshop.headoff.com

Хвани ме ако можеш
[Catch Me If You Can]

Жанр: екшън-комедия с драматични елементи
Участниците: Леонардо ДиКаприо, Том Хенкс, Кристофър Уокън, Мартин Шийн
Режисьор: Стивън Спийлбърг
Сценарист: Джеф Нейтънсън (*Час пик 2, Скорост 2*), по романа на Франк Абигнейл Джуниър и Стан Рединг
Оператор: Януш Камински
Музика: Джон Уилямс
Официален сайт:
http://www.dreamworks.com/catchthem/

Историята: Филмът разказва истинската история на един от най-големите самоуки фалшификатори в американската история – Франк Абигнейл Джуниър (ДиКаприо), който в крехка юношеска възраст успява да отмъкне от държавата четири милиона долара. Задачата да го предаде на правосъдието ляга върз затлъстяващите плещи на агент от ФБР (Хенкс, разбира се), който по някое време започва да приема гонитбата на малолетния престъпник твърде лично.

Похвалите:
След като не успява да привлече за режисьори на проекта си – последователно – Дейвид Финчър, Кемърън Кроу и Ласе Халстрьом маестро Спилбърг, който първоначално искал да бъде само продуцент на проекта, почиства от режисьорското си столче антиутопичните сайбърпънк остатъци от *Изкуствен интелект* и *Специален доклад*, въздъхва тежко и решава да си припомни как точно се снимаше приключенска комедия. Резултатът би могъл да бъде гениален, ако не бяха няколкото неща, упоменати в долната графа. Във всеки случай обаче не може да се отрече, че *Хвани ме ако можеш* се представя блестящо поне по няколко параграфа:
Изключително сдържана режисура на Спилбърг, който учтиво оставя фокуса на филма върху актьорите си наместо да привлича вниманието на зрителите върху обичайните си визуални трикове.
Въпросните актьори се отплащат на талантливия си диригент с някои от най-добрите си роли изобщо. Дори аз не мога да отрека, че крайно ненавистният ми Лео ДиКаприо прави най-добрата си роля от *Гилбърт Грейп* насам, като Спилбърг е успял да оползотвори по крайно удачен начин иначе досадната истеричност в играта му. Том Хенкс се връща към свежото комично начало от зората на кариерата си, когато – честно казано – всички ние го харесвахме доста повече отколкото когато започна да играе мрачни военни, тръгнали да спасяват Мат Деймън или мрачни астронавти, тръгнали да спасяват Бил Пакстън от стомашното му разстройство или каквото там го гнетеше в *Аполо 13*. От *Форест Гъмп* насам Хенкс не се е сливал толкова перфектно с ролята си. Няма друг актьор, който би могъл да изиграе мрачният и лишен от каквото и да е чувство за хумор агент Хенрати по толкова забавен начин. Да не забравяме и Уокън, ех, Уокън. Оскарът ще бъде съвсем заслужено възнаграждение за тази му поредна гениална екранна проява.
Историята – въпреки, че ще я критикувам след малко– се отличава с много интересен баланс между забавната несериозност и драматизма, въпреки че най-добрите сценарни моменти са разположени изцяло в комичната част на скалата. Но пък никой не може да отрече, че въпросните пикови моменти са – ще ме прощаваш – култови до полуда. Отдавна не бях чувал аплодисменти в киносалон.

Критиките:
Хвърли един бегъл поглед какво е натворил сценариста при предишните си заставания зад пишещата машина и си прави изводите. *Хвани ме ако можеш* твърде честно е досадно муден и дори откровено безсмислен, а дори и най-великият каст не може да го спаси от безобразната му и с нищо немотивирана продължителност от 141 минути.
Освен това няма как да не се подразниш от факта, че колкото и добре да играе Лео, гадното хлапенце за пореден път ни е представено като ултимативен секс-символ, в когото да се влюбят до полуда 90% от жените в кастинг-листата. *Хвани ме ако можеш* оставя впечатлението по-скоро за тийн-флик, предназначен на малолетните фенки на ДиКаприо, отколкото за сериозен филм на Спилбърг. Не напразно едни от първите отзиви за филма по форумите бяха в стил "Leo, you can catch me anytime" подписани от същества с никове като Sweet girl, да си имаме уважението.

Змийски откровения:
Ако някога успея да се отърся от обичайните си разсъждения относно това колко по-добър би могъл да бъде даден филм, е твърде вероятно да започна да се забавлявам повече в салона. И все пак точно този филм наистина би могъл да бъде много по-добър.

Оценка: 7,5/10

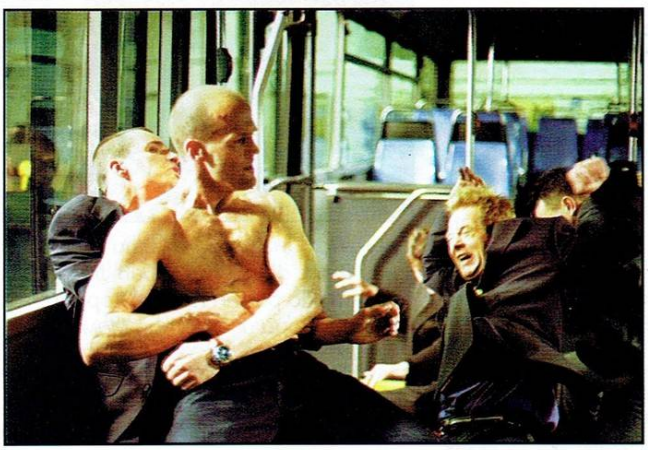
Snake

Път към отмъщение
[Road To Perdition]

Пет номинации за Оскар. Втори сериозен филм на Сам Мендес, режисьорът на гениалните *Американски Прелести*. Том Хенкс, Пол Нюмън и Джуд Лоу, възправили талантите си в един титаничен актьорски дуел. Слухове, че това всъщност е най-добрата гангстерска драма на всички времена, която ще постави *Кръстникът* в малкото си джобче, точно до златния часовник с верижка... *Път към отмъщение* завихри около себе си такъв водовъртеж на трепетно очакване, че беше повече от нормално сам да се удави в него. Не че филмът не е великолепно заснет и виртуозно отигран, не че идеята, залегнала в основата му, е лоша, но просто нещо му липсва. Няма я онази неуловима подправка (на лучена основа, явно) караща сълзите ти да потекат. Подправка, адски необходима за качествената драма. Филмът на Мендес е прекалено визуален, титулярите се опитват да се надиграват твърде активно... В нито един момент не ме напусна усещането, че това е филм, при това филм, който още в самия си замисъл е забъркан от оскарови съставки. Любима за американците водеща тема (стабилните семейни взаимоотношения - любовта между бащи и синове, натикана ни в очите още в таглайните - "Всеки баща е герой за сина си", нали помните), любим титуляр (Хенкс), спиращи дъха сцени (престрелката в дъжда, примерно) и един до толкова клишираро-драматичен финал, че просто отказваш категорично да се натъжиш от него. Път към отмъщение е перфектен филм, наистина. Проблемът е, че дори и за секунда няма да повярваш на ставащото на екрана и вместо да съпреживяваш разни неща с героите, както си му е ред, ще се чувстваш като на изложба.

Оценка: 7/10

Транспортер
[Transporter]



Ако раздаваха Оскари за куулнес Джейсън "Турчина-от-Гепи" Стейтъм несъмнено щеше да отнесе една статуетчица за ролята си на елитен куриер с военно минало и престъпно настояще. За съжаление това май е единственото хубаво нещо, което може да се каже за актуалния екшън "Транспортер". Някой най-сетне трябва да обясни на обявения за стожер на европейското комерсиално кино Люк Бесон, че да пишеш сценарии не е като да чукаш Мила Йовович. Този филм има невероятен потенциал и можеше да стане култов с малко повече усилия, каквито очевидно не са вложени в случая. Понастоящем "Транспортер" прилича на хаотично превключване на телевизионни канали – започва като реклама на BMW и завършва като социален репортаж по CNN. По средата си имаме един кечаджийски бой в машинно масло. Жалко.

Оценка: 5/10 **(8.5/10 - според останалие кучета)**

Срок за Влюбване
[Two Weeks Notice]

Докато се прозявах шумно в киносалона единственият въпрос, който ме тормозеше е – американците наистина ли са толкова тъпи, че да са склонни да зарежат многомилионно състояние заради жена с гаден характер, голям гъз и малки цици или тези филми ги правят нарочно, за да заблудят иракчаните и да им притъпят вниманието. Във всеки случай, ако ти се гледа филм, в който Сандра Бълок се чуди къде точно да се изсере насред едно задръстване на магистралата, а Хю Грант се чуди какво изобщо се очаква от него, при положение, че никой не му е написал роля – желая ти приятно гледане.

Оценка: 2/10

Петзвезден романс
[Maid In Manhattan]

Като си говорим за голям гъз и малки цици, е редно да споменем и поредния много тъп филм с Дженифър Лопес, не мислиш ли? Хотелска камериерка се влюбва в синеок кандидат за сенатор (Ралф Файенс, който направо си подритва трудовата книжка) и в края на краищата се жени за него. Ей такива глупости. Винаги култовите поддържащи актьори Станли Тучи и Боб Хоскинс се опитват да поиграят поне мъничко, но режисьора ги забелязва, плесва им по един шамар и ги праща наказани в ъгъла до края на продукцията. Ако в този филм изобщо има нещо хубаво то това е невероятната музика на любимия на мен и на Земекис композитор Алан Силвестри.

Оценка: 3/10

workshop.headoff.com

От Русия с любов [Birthday Girl]

Доста малоумна комедия с романтични елементи, която обаче си струва всяка стотинка от наема заради възможността да чуеш как Никол Кидман, Венсан Касел и Матйо Касовиц говорят на руски. Така и така си го взел, можеш да хвърлиш едно око и на секс сцените с Никол, то няма лошо...

[VHS]

Бяхме войници [We Were Soldiers]

Великолепно заснет и отигран военен екшън с винаги непоклатимия Мел Гибсън. Като бонус идва практическото отсъствие на повечето патриотични клишета и толкова плътна уор-атмосфера, че с шесцевна картечница да я режеш.

[VHS/DVD]

Трите хикса [XXX]

Някакъв елитен таен агент бива очистен на концерт на Рамщайн (няма майтап), което навежда хората от съответното управление на мисълта, че имат спешната нужда от якия и гологлав Вин Дийзъл, който да вземе и да очисти собствноръчно цялото световно зло. Нещо, което очевидно не успява да направи, защото скоро ще има и втора серия. Иначе филмът е тъп колкото си искаш. По-добре Бонд.

[VHS/DVD]

Новини:

След като се размина с нашарения с паяжинки спайдърменов костюм, Леонардо ДиКаприо има съвсем реалния шанс да облече тежката метална броня на друг небезизвестен комиксов герой – Iron Man. Лео все още не е поканен официално за ролята на борещия се с престъпността милиардер Тони Старк, но продуцентите твърдят, че ще направят всичко възможно, за да го привлекат за проекта си. "Абе някой сигурен ли е, че тоя изобщо може да си пусне мустаци?!?" беше един от първите коментари в IGN, когато новината бе публикувана.

Като си говорим за комикси не можем да пропуснем и очакваната екранизация на Ghost Rider. Миналата година проектът звучеше крайно обещаващо – режисурата трябваше да поеме Стивън Норингтън (*Блейд*), сценарият беше на Дейвид Гойър, а за главната роля беше предвиден Никълъс Кейдж. Нещата обаче не отиват на добре – Ник явно ще бъде заместен от Кийфър Съдерланд, а твърде брутилният сценарий на Гойър ще бъде пренаписан от Шейн Салерно (*Шафт*), за да може филмът да е подходящ за детската аудитория.

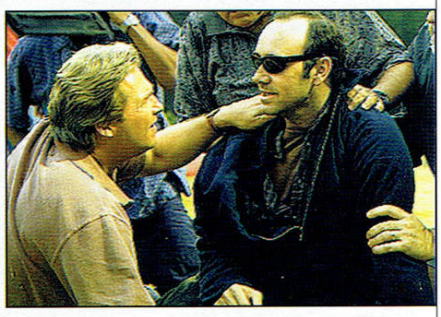
Снимките на *Хари Потър и затворника от Азкабан* вече започнаха. Новите попълнения в каста са великия Гари Олдман като затворника Сириус Блек, Дейвид Тюлис (*Сърцето на дракона*) като професор Лупин, Тимъти Спал (*Мъдростта на крокодилите*) като Питър Петигрю и Майкъл Гамбън (*Слийпи Холоу, Вътрешен човек*) като професор Дъмбълдор, на мястото на починалия Ричард Харис.

Лукас Филм и Картуун Нетуърк обявиха, че ще си сътрудничат в създаването на анимационен сериал със заглавие *Star Wars: Clone Wars* (що да измисляме ново заглавие в края на краищата, като си имаме едно достатъчно тъпо звучащо?!). Главен аниматор на проекта ще бъде Дженеди Тартаковски, създателят на *Dexter's Laboratory* и *Samurai Jack*. Епизодите ще бъдат с времетраене около три минути и ще запълват дупките между други предавания на известния тв-канал за анимация.

Играта на Gamers' Workshop и Sunny Films:

Спечелилите от играта ни в миналия брой са:
Иво а.к.а Crusader [crusader@abv.bg] – алкохолна манерка на Shanghai Knights
Иво Попов Sained [info@sained.orbitel.bg] – многофункционална чанта на Treasure Planet
Lurker [lurker@gbg.bg] – мениска на The Sum Of All Fears
Правилният отговор беше кръг от камъни около отвора на кладенеца, а самият въпрос, както много от вас се оплакаха, беше елементарен. Ето ви нещо по-предизвикателно:
Кои са четирите филма с участието на Том Хенкс, продуцирани от Стивън Спилбърг

Кей Пакс / Местни новини [K-Pax / The Shipping News]



Ти изобщо гледал ли си лош филм с Кевин Спейси? Марш веднага към видеотеката, за да си преговориш – или не дай си боже – да видиш за първи път два невероятно дълбоки, смислени и блестящо изиграни произведения на седмото изкуство, натоварени с доста повече подтекстови послания, отколкото предполагат сюжетите им.

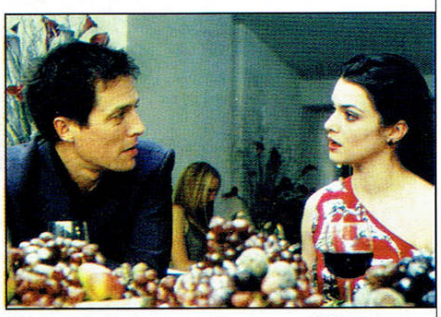
[VHS/DVD]

Извънземното [E.T. 20th Annivarsary]

Винаги е добре да си преговориш един от най-добрите филми в историята на киното. Въпреки че прехваленото юбилейно издание предлага повече цензура, отколкото нови визуални радости.

[VHS/DVD]

Маркъс [About A Boy]



Да, наистина, предлага ти се уникалния шанс да видиш хубав филм с Хю Грант. По роман на Ник Хорнби, който сътвори и чудесния *Момичета от класа*.

[VHS/DVD]

Snake

Музика
Нови албуми

Gravity Co. – *U*
Никога не съм бил особено влюбен в електронния саунд, но няма как да не отчета неоспоримия факт, че *U* на **Gravity Co.** е един от най-интелигентните български албуми в последно време. Момчетата често биват бъркани с чужденци, колкото заради англоезичните им текстове, толкова и поради неприятната родна тенденция всичко качествено да бъде определяно като западно. От дебютния им албум буквално струи професионализъм – като се започне от перфектния саунд и се стигне до крайно стилния дизайн на диска и добрата визия на клиповете им, въртящи се по музикалните ни канали. Няма как да пропусна да спомена и факта, че с *U* **Gravity Co.** оглавиха класациите за техно музика в категориите Най-популярен албум и Най-популярна група на сайта Listen.com. А когато някой бива предпочетен пред *Orbital* и *Leftfield* е добре да му обърнеш внимание най-малкото от обща култура.

Stereo MC's – *Retroactive*
12 години на сцената, пет албума. Време беше и за бест оф-а. Ето го и него. Ако имате желание да се запознавате с творчеството на **Stereo MC's,** сега е моментът. Повечето от песните, включени в *Retroactive*, са в техните оригинални версии; изключение прави ремиксът на *Lost In Music*, издаден през 1990 година.

Music From And Inspired By The Motion Picture 8 mile
Едва приключил с преброяването на приходите от последния си албум *The Eminem Show* (десет милиона продадени копия не са шега работа) мистър Слим Шейди отново се цели във върховете на класациите със саундтрака към първия си сериозен филм *Осмата миля*. Всъщност Еминем има само три нови песни в албума, като остатъка от плейлистата е запълнен от други хип хоп звезди – основно на щат към собствения му лейбъл Шейди Рекърдс. Еминем твърди, че се е опитал да се превъплати в героя си от филма и да пише музиката и текстовете на новите си песни от негова гледна точка. Което значи, че злото му алтер его Слим Шейди е във временна ваканция, а русият момък е позагърбил черния ироничен хумор и го е ударил на по-сериозни и лирични неща. Жалко.

Stratovarius – *Elements Pt. 1*
Олдскуул мелодик метъл, перфектен до последното китарно акордче. Stratovarius се завръщат във Висшата лига след двугодишната почивка, на която се бяха отдали. При това – за мое огромно облекчение, 'щото се бях попритеснил след колебливия Infinite – ни представят най-добрия албум в кариерата си до момента. Бърз, изненадващо тежък и крайно идеен - *Elements Pt. 1* е нещо, което задължително трябва да присъства в колекцията ти, ако си падаш по такава музика.

Anthrax – *We've Come For You All*
Дъртите метали още помним с умиление голямата четворка на американския траш, съставена от **Anthrax**, **Metallica**, **Slayer** и **Megadeth**. И с прискърбие трябва да отбележа, че днес май единствено развитието на **Slayer** продължава в правилната посока, да са ни живи и здрави. **Megadeth** се разпаднаха, **Metallica** завиха рязко встрани от траша, а според много хора и от метъла изобщо, а **Anthrax**... ами **Anthrax** уж останаха верни на себе си, но онази невероятна енергия, онзи уникален бунтарски дух, който ги накара да заменят кожените униформи с бермуди и да смесят рап с метъл (*Bring The Noise* с **Public Enemy**, помниш предполагам) се загуби някъде по пътя. Не че *We've Come For You All* е лош албум. Никак даже. Но в него просто го няма стария купонджийски дух.

Guano Apes – *Walking On A Thin Line*
Винаги съм харесвал **Guano Apes**, въпреки здравословната си незаинтересованост към всякакъв вид екстремни спортове. Последният им за момента албум също ми допадна изключително много и може би дори съм склонен да им простя неприятното омекотяване на саунда и цялостното комерсиализиране на добрия стар бунтарски дух. Всъщност не само им прощавам, ами и открито ще си призная, че любимата ми песен от албума е крайно лирична и страда от остра липса на жица. Става дума за *Kiss The Dawn*. Ето, казах си го, олекна ми.

Avril Lavigne – *Let Go*
За огромна изненада на всички, интересуващи се от световната музикална сцена, поредната малолетна синеока сладурана, наместо да се насочи към разклатилия се в последно време трон на Бритни Спиърс и да го стабилизира със сладкото си дупенце, се оказа бунтарка, да му се не види. И реши да свири поп рок с леки пънкарски елементи. Предполагам вече знаеш наизуст изтърканите от въртене хитове *Sk8ter boy* и *Complicated*. Останалите песни не се отличават особено от тях и като им заснемат клипове и тях ще научиш на изуст, искаш или не. Факт е, че *Let Go* изглежда като написан специално за MTV и е гнусно мелодичен и хитов, но пък поне Ейврил си го е написала сама – до последната нотка и последното стихче. А това във времената, когато повечето музикални звезди дори не знаят как изглежда ключа сол е достойно за уважение. Пък и *Let Go* най-вероятно ще си остане най-свежият купонджийски албум поне докато **Offspring** или **Blink 182** не издадат нещо ново.

Foo Fighters – *One By One*
В случай, че не знаеш – Дейв Грол, вокалът и идейният център на **Foo Fighters** навремето свиреше в **Nirvana**. Което обяснява много неща – като се тръгне от цялостното звучене на музиката им и се стигне до онова цялостно депресивно настроение, налегнало албумите им. Този им е четвъртият поред. Според момчетата това е най-различната тава, която са записвали до момента. Прави са. Друг е въпросът, че е и най-скучната. Май само старата депресия е останала у *One By One* – цялата мощ на звука се е загубила някъде. Албумът е еднообразен и доста разпокъсан. Ако *One By One* беше дело на някое новоизгряло групе сигурно щях да го превъзнасям до небесата, заради няколкото силни песни, но като продукт на **Foo Fighters** ми е разочароващ.

Snake

workshop.headoff.com

Нови Книги

"Повелителите на руните"

Дейвид Фарланд

Представете си безброй кралства, чиито владетели могат с магия да извличат от своите поданици техните качества. Сила, ум, бързина, обаяние, глас... В резултат на това нещастният донор се превръща в инвалид, а неговият владетел – в супермен. Но има едно условие. Ако "посветителят" умре, владетелят губи неговият "дар". Ето защо всеки замък се сдобива с една височка, ячка и грижливо пазена кула, пълна с възглупави, доста хилави, слепи, неми и прочее граждани, за които владетелят трябва добре да се грижи, ако иска да оцелее в борбата със своите събратя.

А какво става когато всички те бъдат заплашени от Голямото зло? Ами един от тях решава да спаси света и бързо започва да събира "дарове" от когото свари. Става стократно по-умен, хилядократно по-силен, обаятелен като Господ, "малко безсмъртен", изобщо – леко се поувлича. Скоро се оказва, че някой трябва да спасява света от него. И от Голямото зло, което в случая се нарича хали-магесници. Доста странен превод. А къде е триглавата ламя?

Това е. Готина идея, а Д. Фарланд е невероятен разказвач и изгражда около нея страхотна фабула. Много бърз сюжет, изпълнен с грандиозни битки и заплетени интриги. Отново се сблъскваме с началото на поредната многотомна сага.

"Скритата империя"

Кевин Андерсън

Отново сага. Този път science fiction. Помните ли "Дюн"? А продължението от Браян Хърбърт? Та Б. Хърбърт си имаше изписан с малки букви съавтор - Кевин Андерсън. И ако човек зачете "Скритата империя", започва да се чуди дали последният не е спретнал сам прословутото продъжение, докато синчето на Франк Хърбърт е отдъхвало в татюния стол.

Скритата Империя е класическа имперска фантастика. В най-добрите традиции на "Фондацията", "Дюн" и "Star Wars".

Две раси владеят галактиката. Хората и много по-старата и могъща, но вече залязваща Илдирийска империя. Тук-там из световете бродят огромни, загадъчни роботи - единствени останки от трета, още по-древна, но вече изчезнала цивилизация на Кликс. Макар и изпълнено със скрито съперничество, съжителството изглежда мирно и спокойно. Докато по време на един експеримент, хората не превръщат газов гигант в ново слънце. Оказва се че си имаме нови съседи.

Скрити дълбоко в недрата на газовите гиганти, живеят Хидорги. Мощни, високо технологични и агресивни. Изведнъж изчезването на кликската цивилизация започва да става подозрително.

Този сюжет май никога няма да се изтърка. Пробвайте!

"Фионавар"

Гай Гавриел Кей

Някога, преди Р. Джордан и Т.Гудкайнд да измислят пожизнената рента под формата на безкрайна фентъзи сага, имаше едно друго фентъзи и автори, които ценяха думите. Г. Г. Кей е канадец, работил заедно с Кр. Толкин върху "Силмарилион", а "Фионавар" е най-добрата му история. И ако това не ви стига...

Фионавар е светът. Истинският, главният, първообразът. Когато тъкачът създавал земята и другите възможни светове, Фионавар е бил вече там, върху стана. Из него бродели нашите митове и богове. Елфите и джуджетата, Тор, Деметра, Локи, Диана, Артур и Ланселот, Крали Марко... опа! За всеки и всичко има нишка върху този стан - за всеки човек, за всяка птица, за всеки миг, за всеки сън или мисъл. Само Ракот Маугрим - Разплитащия го няма там. И когато той се възправя отново е непобедим. Защото не може смърт да застигне този, който не е вписан в шарките на гоблена. Отново Великата и вечна битка. Класика или банал-ност. Този път май е очевидно. Задължително четиво!

StarCraft: Войната на Либърти

Джеф Грубб

В далечното бъдеще, на 60 000 светлинни години от Земята, нестабилната Конфедерация на хората е въвлечена в битка срещу загадъчните Протоси и безмилостния Рояк на Зергите. Всеки от видовете се бори, за собственото си оцеляване сред звездите в една война, която ще отвори нова велика глава в историята на човечеството... или ще предвещае неговия насилствен и кървав край...

Това е историята на Сара Кериган – телепат, псионик Войн-призрак, безпощадна машина за смърт; и шериф Джеймс Рейнър – желязното старо куче, наследило находчивостта и най-добрите черти на някогашните тексаските рейнджъри.

Политика, манипулиране, предателства и кръв са завихрени в коктейл от неустоим екшън. Брилянтно и зряло написана Войната на Либърти е задължителна за всеки почитател на фантастиката.

Лешояди

Дан Симънс

Тези, които познават дан Симънс от "Хиперион" ще се изненадат от "Лешояди". Действието не се развива в утопично, постапокалиптично или кибернетично бъдеще. Лешоядите са тук и сега. Сред нас! Те са мозъчни вампири, обладаващи зловещи парапсихични възможности и силата да подчинят и овладеят съзнанието на всеки човек. Чудовищен мутагенен клон на еволюцията или мрачни същества, изплували от миналото – Надарените си играят с хората за удоволствие, хранейки се тяхната смърт и нещастия.

Книгата разказва за живота на няколко от Надарените, вкопчени в отчаяна борба за надмощие, а в битката им на карта е заложено оцеляването на човешкия вид.

Може ли някой да им се противопостави, има ли кой да ги спре?...

За пореден път Дан Симънс доказва таланта си да тъче гъвкав, сложен и многопластов сюжет, криволичещ в множество обрати и наситен с експлозивно напрежение.

Изтънчената интрига, заплетената фабула, натуралното насилие и жестокост са квинтесенцията на удоволствието от прочита на този роман.

Стивън Кинг

Стивън Едуин Кинг е роден на 21 септември 1947 година в Портланд, щата Мейн. Той се явява доста изненадващо попълнение към семейство Кинг, защото лекарите са обещали на майка му, че деца няма да има. Родителите му - Доналд и Нели Кинг - имат сериозни проблеми с връзката си. Един ден бащата на Стивън излиза от къщи с обяснението, че отива за цигари... и така и не се връща. По това време бъдещият писател е на две години. Стивън и по-големият му осиновен брат Дейвид остават да живеят с майка си, преживяват чести смени на квартири и живеят крайно мизерно.

"Знаех, че е несправедливо", спомня си Стивън, *"Майка ми беше самотен родител, работещ какво ли не, за да ни издържа. Животът ни разиграваше и никой от нас нямаше възможността да види тези широко прокламирани в Америка равни шансове. Майка ми никога не се е оплаквала, но аз не бях сляп, не бях и тъп и виждах какво става. И това усещане за несправедливост все още е у мен, в книгите ми..."*

Първите писателски опити на Стив датират от 1959 година, когато пише статии в любителското вестниче на брат си, отпечатвано на циклостил с тираж от около двадесетина бройки. Впечатляващото заглавие на тази първа печатна медия е "Парцалът на Дейв". Вдъхновен от сравнително добрите отзиви за писанията му малкият Кинг преписва някои от разказчетата си, публикувани в "Парцала", и ги продава на свои съграждани и съученици. Цената на този първи "сборник" е 30 цента. Бизнесът му е на път да се разрастне, но бива преустановен по нареждане на учителите от гимназията на Стивън, които явно не са много доволни от меркантилните идеи на своя подопечен.

Повечето от тези първоначални разкази са научно-фантастични. Интересът към хоръра се зараждa през 1959 година, когато Стивън открива един кашон със стари сай фай и хорър списания в къщата на леля си. На техните страници се запознава с имената на хорър доайените: Хауърд Филипс Лъвкрафт, Робърт Блок и Джак Фини. Вдъхновен от силата на ужаса написва разказа "Аз бях млад осквернител на гробове", който ще постави началото на хилядите смразяващи страници, с които Стивън Кинг ще остави своя кървав отпечатък в световната литература. Първата му публикация в сравнително сериозно издание идва осем години по-късно, когато през 1967 година в списанието "Изумителни и мистериозни истории" излиза разказът му "Стъкленият под".

Междувременно Стивън вече учи Английска филология в университета в Ороно. Там, в университетската библиотека, той среща Табита Спрус, бъдещата си съпруга, за която се жени през 1971 година, след като е завършил с научна степен бакалавър. Работи в обществена пералня, а по-късно като портиер и учител по английски. Междувременно продължава да пише разкази, които понякога успява да публикува в различни списания. Финансовите проблеми на семейство Кинг са адски сериозни. Изпаднал в поредната си тежка депресия Стивън изхвърля ръкописа на току-що завършения си първи роман "Кери" в кошчето, но Табита го открива и принуждава съпруга си да го прати в някое издателство. Така на 12 май 1973 година едно телефонно обаждане променя завинаги живота на младото семейство. Издателство "Дабълдей" е продало правата за отпечатване на "Кери" за $400 000 и Стивън получава половината от тях. За да отпразнува голямото събитие писателят прави подарък на съпругата си, купувайки й... сешоар. Романът е публикуван през 1974 година и се радва на грандиозен успех. Две години по-късно Браян ДеПалма го пренася на големия екран. Останалото, както се казва, е история. Изброяването на пълната му библиография е мъчение. Машината за книги е задействана, а веднъж повярвал в силата на таланта си Стивън започва да завладява върховете на класациите с всеки свой следващ роман. През 1989 година бившият мизерстващ учител подписва с издателство "Вайкинг" договор за 35 милиона долара за четири романа, с което поставя рекорд и се превръща в най-скъпо платения писател в историята на литературата до тогава. Въпреки това Стивън продължава да ходи с дънки и очила с грозна форма, да си живее кротко в родния Мейн с жена си и трите си деца – Наоми Рейчъл, Джоу Хил и Оуен Филип.

Следващото по-бурно събитие в живота му е катастрофата, при която некадърен шофьор, разсеян от любимия си ротвайлер, блъска фронтално Кинг. Оцеляването на Стивън дълго време е под въпрос. Заради тежките контузии невероятната му скорост на писане е загубена, а според всеобщото мнение на фенове и критици и двата романа, които Кинг написва след инцидента – "Капан за сънища" и "Черният дом" са далеч от класата на по-ранните му неща. Самият Стивън в едно скорошно изявление сподели, че се чувства изчерпан и смята да се оттегли, след като завърши произведението на живота си – мрачната фентъзи поредица "Тъмната кула". Тъжно.

Искаше някакъв по-весел завършек ли? Ами в първото си официално интервю след катастрофата Стивън Кинг сподели: *"След като ме изписаха от болницата и се прибрах вкъщи гледах "Титаник" и плаках. Тогава разбрах, че интелектът ми е сериозно увреден след катастрофата..."*

Факти:

Стивън Кинг е отявлен фен на Пепсито. Нещо, което няма как да не забележиш, ако си чел книгите му, където Кока Кола пият предимно отрицателните герои...

Според собствените му думи по време на писането на романа "Куджо" е бил толкова яко надрусан, че в последствие прочел с интерес книгата си, защото не помнел какво се случва в нея...

Стивън обожава рокенрола (и най-вече Брус Спрингстийн) и си има група "Рок Ботъм Римайндърс". Останалите й членове също са писатели, така че пичовете могат да съчетават турнетата с гастроли за представяне на новите си романи...

Първите актьорски изяви на Стивън са във филмите на неговия приятел, хорър-режисьорът Джордж Ромеро "Knightriders" и "Creepshow". В "Creepshow" малка роличка има и синът на Стивън, Джо Хил. По-късно Стивън доста честичко се появява в малки роли из многобройните екранизации на свои книги. През 1985 година дори застава зад камерата, за да режисира филма "Максимално напрежение" по разказа си "Камиони" с Емилио Естевес в главната роля. Филмът е стъписващо тъп...

Дъщерята на Стивън – Наоми – преди време официално обяви, че е лесбийка. Кинг не е особено очарован от този факт, както се вижда и от посвещението на романа му "Торба с кости", гласящо: "To Naomi. Still..."

От какво се страхува Кралят на хоръра:

От това, че нещо може да се случи на близките му
От непознатите хора [параноя]
От смъртта
От насекоми [най-вече паяци, мухи и бръмбари]
От затворени пространства
От пльхове
От змии [хехе]
От всякакви форми на уродливост
От лигави, безформени неща
От тъмното

Snake

workshop.headoff.com

Митко, да не вземеш да се биеш с Апостол. Остави го да се развива. Майка ти.
Златен фонд на "МОБИПЕЙДЖ".

"Свинско прасенце"
Из менюто на р-т "Белият бор", София

"Поздравявам всички мои родители..."
Участник в шоуто "Риск печели, риск губи" пред тв камерата

"Всичко е математика - останалото е чалга!"
Захари Стефанов, УКТЦ - Правец

"Казах ви, че ще се оплождаме много тези часове, но само на дъската..."
Учителка по биология в МГ-Ямбол

"Обичаш филми с щастлив край? Тогава гледай порно!"

Дръж маркуча си в изправност!
Надпис в пожарна

Цигани продават царевица на плажа:
"Хайде на царевицата! Кукуруза! Царевейшън!"

Ако сутрин се погледнеш в огледалото и не видиш нищо, значи просто си станал неотразим!

Простият човек и силният вятър нищо не може да ги спре!

Защо пиете и карате, като може да пушите и летите?

Учителка:
"Аз с тая уста си вадя хляба!"

Надпис на визитка, която мъж подава на жена при запознанство с нея:
"Ако поискате да спите с мен, просто се усмихнете"

"... лирическият Аз на Мишо Шамара"...
Учителка по български език и литература

Табела върху вратата на кръчма:
"Спри! Огледай се, ослушай се и ако я нема твойта змия, влез та си кръкни!"

"Опитайте се да мислите понякога – може да ви хареса!"
Костадин Иванов, учител по литература в Техникум по икономика, Хасково

Диалог между състезател и водещ в шоуто "Риск печели, риск губи":
- Коя карта избирате?
- Средната.
- Мое средно или ваше средно?
- Избирам... средната карта откъм вас!

"- Ние похарчихме милиони долари в изработването на химикалка, която може да пише в космоса. Знаеш ли какво направиха руснаците?
- Използваха молив?
Диалог от филма "Западно крило"

"Влажността е същността на мокротата!"
Реплика от филма "Зулендър"

"Крис Джерико е като развилнял се ХАЙДУТИН!"
Кеч-коментатор

ШТИПКИ
Надпис на стока в пловдивски магазин

Не е важно кой на кого духа - важно е да си в духовния живот!
Принцип

Марияна, престани да се опрашваш!
Преподавателка по биология в СОУ "Никола Вапцаов" към говореща в час ученичка

Погледът на Скалата е по-студен и от другата страна на Възглавницата!
Кеч-коментатор

Търся дъно и процесор за Pentium
Обява в http://bazar.dir.bg

Ако единият ти крак е Коледа, а другият - Нова година, ще те посетя между празниците.

Това упражнение е толкова лесно - като за олигофрени ... Ивана, започвай на глас!
Учителка по испански език в 148 СОУ

Топката се удари в горния ляв стълб на вратата.
Коментар на футболен мач

Не си учете уроците наизуст, а така, както ги пише в учебника!
Учителка към учениците си

Цици има по целия плаж, пици има само при нас!
Надпис на пицария на плажа в Синеморец

- И все пак успя да вземеш интервю, нали все пак взе интервю от Монтоя, ама нали го взе интервюто?
- Разбира се, взех интервюто. То беше малко кратко де. Аз му честитих победата, а той ми отговори: "Добре се справих, нали ?"
Коментар по РТВ на състезание от Формула 1

По-добре паднал под бара, отколкото прав пред струга!
Принцип

А "shit" of meat and vegetables
Ястие в менюто на р-т Езерото, Стара Загора. Българската му версия е шишче от свинско и зеленчуци.

Здрасти,

Чудя се защо едва сега реших да ви пиша. Сигурно ще да е заради шума около новия брой и „новите дрехи на царя" :-). Първият ми workshop бе вашият предишен опит за брой с 2 диска. Оттогава рядко съм пропускал да дам своя принос (5-бле :-)) за развитието на най-доброто българско гей... ъъъ... списание за игри и мултимедия :-). Ето че днес 2-та диска са отново в пликчето, списанието отдавна стана 80 страници, пожелавам ви някога да станат и години; статиите станаха по-професионални, но хуморът и стилът на стария workshop са тук, въпреки че понякога ми липсват „аматьорските" ви неинформативни статии :-). За това ще се погрижат новите попълнения в екипа ви, за тях по-късно. Ще ви спестя фенски изказвания от типа колко много означавате за мен и други подобни, искам да ви кажа, че успявате да правите списание, което взимам не за да видя колко точки за графика е получил най-новият fps/rts/rpg/tycoon... а просто изчитам от началото до края, както правя с добра книга, усамотяваш се със списанието, отпускаш се и изживяваш... опа не това списание... Хубаво е, че публикувахте снимки и геймърски автобиографии на екипа, обаче Свободния защо не е в настроение... ей много лошо гледа тоз човек, колежката сигурно затова е така пребледняла :-(. Тъй като стана дума за свежата кръв, дайте на това момиче някой кървав action, не виждате ли колко тъжно гледа покрай тези tycoon-и и симулации. Bloodrayne е за нея, а аз с удоволствие бих й предложил и своя врат - нямам против да даря малко кръв на закъсало за **Fe** мило и нежно създание като нея. Дано скоро се порадваме на филмче с нейно участие, просто съм загрижен за момичето и искам да се уверя че е добре. Мда, пак се разсейвам, все пак за броя щях да говоря... Амии харесва ми как се развива, одобрявам идеята да се разшири обхвата на списанието, както и страниците lifestile :-), противопоставянето freeman-snake, интервюто, Толкин, pro-gaming, новините, радвам се, че се връща разказа, абе няма смисъл да изброявам - надявам се страниците извън preview/review да се увеличават, както и статиите на Деймънд... ех, мислите ми все към нея се връщат. Като гледам биографията й си мисля, че момичето е тренирано да оцелява при всякакви условия, вдигала е melee и small guns и има невероятен sex appeal (за ката sutra master още не съм сигурен), представям си как стои облегната на своя supersledge и с досада почиства power armor-а от кръвта на поредния deathclaw. Искам да знае, че винаги ще се намери water chip за нея в моя vault, а ако е приключила със спасяването на света е добре дошла за един много hotseat на хироуса. Бих искал да съм нейния Chosen One :-). Тъй, накратко, исках да кажа, че се радвам да я видя сред троловете (тролчица? тролка?). Харесвам статиите й и ми се иска да я виждаме по често на страниците на workshopa (хм, предпочитам наживо и с по-малко общество наоколо :-)). Извинявайте, че се получи по-скоро лично писмо към член на екипа ви, но мислите и сърцето ми са с нея :-). Чао и доскоро

P.S. И да дайте на момичето review-то на Fallout 3 (ако и когато излезе), мисля че е квалифицирана, а и почти съм сигурен, че свети на тъмно ;-)...

Крис Крис

Здрасти и ти, о... My The Chosen One!

В твоя чест посред бял ден ме вдигнаха, пред компютър ме сложиха, отговор да нижа.

Иначе, какво да ти кажа – чак толкоз не сме го закъсали за желязо във vault-а, но като си тръгнал да предлагаш... Само бих те помолила, ако може да е така... малко по-тъмничко, че нещо, като поизляза на слънце и започва пушек да се ми се вдига от дрешките. И ако подпийнеш литърче, а защо не и два, червено винце – цена няма да имаш. Друг става вкуса на желязото тогава. Благодаря за грижата иначе, ама оцелявам, оцелявам, то какво ли друго му остава на един вампир в този модерен свят? А за чиповете – и ти ли бе, душо? Удавиха ме вече от толкоз water. Нали си спомняш какво ставаше като решиш да поизкъпеш Кейн?

За симулацийките питаш – ми искам да трепяяя бееее, кръв искам да се лее – Blood Rain да вали, ама на. Не смеят да ми дадат нищо друго освен тайкуни, специален изолатор построиха в редакцията – от входната врата направо вътре влизам, и пиците дето ми ги подават през отворчето все вегетариански и обилно с кетчуп поляти. А ти на hot seat ме каниш. Hot, hot, ама да не ти се стори много short накрая. Но ти не се плаши, не боли толкова – ще подритнеш няколко пъти и ще утихнеш, все тъй се случва.

Хайде със здраве – и вдигай ката sutra master, че може да се засечем някой ден.

Damond

P.S. Peg: Любовта, казват, се раждала в болка, разцъфвала в страдание и умирала в скучна радост. Е, може и аз да съм го казал, то знае ли вече човек, но ако има някаква истина в това ти ще крещиш от любов, приятелю. Божичко, колко красиво ще бъде. Искам да гледам...

P.S.S Dimensin: Виж сега, братле. Много хубаво чувство т'ва любовта, прелесна е сама по себе си, ама я долу ръцете от колежката, че бой ша има. Ти знаеш ли, че откак е в редакцията се чувстваме като крале. Дам, и в случай, че не си чувал, нека ти кажа, че кръвопускането се води за аристократичен начин на лечение от векове насам.

Здравейте!

Страхотен брой! Отплатихте се двойно и тройно за цялото това чакане (надявам се само махмурлукът покрай Новогодишния запой да няма роля в него, защото сега покрай новия и стария Трифон Зарезан, не ми се мисли кога ще излезе следващият брой)!

Рубриката Life Style (доста напомня на една марка контрацептиви, ама нищо) е много добра. С този брой загатнахте истинските възможности на геймърските списания и разгърнахте... хм как да го кажа... геймърския жанр в списанията. При все това, сте запазили атмосферата на стария Workshop (пак имаше любимите ми двойни статии, само дето този път май бяхте орязали от писмата на читателите, което не е добре). Друго, друго... А-а-а да! Статийката за Властелина нещо много оскъдна ми се стори! За други не толкова хубави филми са били двойно по-дълги. Като се заговорихме за Властелина, Goodman още ли търси студиото на Vivendi (то щом е в затвора (най-вероятно именно заради това) едва ли, ама аз да попитам), защото с удоволствие бих му помогнал в издирването.

Теста, както винаги беше доста забавен, но не беше кой-знае какво (култовият „Метъл ли си?" вдигна летвата доста високо). Snake каза, че сменяте дискове. А карти Magic: the Gathering давате ли? Щом ми се падна бъгъв брой, в който картата нещо я нямаше. Не знам, последното ми писмо стигнало ли е до вас (не получих отговор), така че отново ще ви препоръчам да направите рубрика, в която да пишете за разни малки, но много добри игрички (например Dink Smallwood, Elastomania и т.н.) или стари, но много добри игри, които задължително трябва да бъдат изиграни, но повечето млади геймъри не знаят за тях. Ми май това е, Чао!

Vaskes / The Wizard Elf / Любомир Гиздов
(Всичкото туй съм все аз)

P.S. Абе момчета, вие имате ли сестри (за повече инфо: четете Асприн, там пише какви са сестрите на троловете)? Ако имате, да вземете да ме запознаете, става ли?

Здравей,

Vaskes, The Wizard Elf или Любомир Гиздов (последният да затвори вратата ;-). Ще започна отзад-напред. Първо, сестри имаме и ще те запознаем, няма проблем – и те трябва да закусват сестричките, нал' тъй. От тия моди с гладните диети дет' са им завъртели главите съвсем отъняха. Ей на, седемместната палатка дето и я купих на моята за Рождения ден се оказа с един кухненски бокс по-голяма. Второ, не сме чели никакви Аспирини, Аналгини, Беналгини и прочее антибиотици, но пък Антибиотика сме ги чели, чели, протърках-ме им... кхъ-кхъ... страниците.

Но да продължим нататък. Картите за Меджика свършиха отдавна. То още на опаковането изчезнаха няколко пакета, което всъщност ме подсеща да направя важно съобщение:

„Ако в района на центъра на град София, забележите подозрителен младеж на видима възраст около 19-20 г. (умствено 4-5), да прегръща и гали бяла картонена кутия с надпис"Magic the Gathering", да й шепне „Май прешъсссс" и да отговаря на името Коста, то веднага се обадете на редакционните телефони или в най-близкото полицейско управление. Останалото ще (го) свършим ние."

Та по тази причина, мили ми Vaskes, The Wizard Elf или Любомир Гиздов, карти нямаме. Но ако хванеш Коста, обещавам ти, че ще делим.

А сега сериозно. Благодарим за добрите думи към списанието. Радваме се, че и лайфстил-а, ти е харесал. Тепърва тази секция ще развива и разнообразява GW. Идеята ти за рубрика за малки игрички ще възнеса при Шефа (да се свети масл... пардон... името му) пък да видим той какво ше каже. Със здраве.

Dimensin

Здравейте момчета и момичета,

Просто исках да споделя колко се изкефих на „новата" (винаги е имало някакъв нейн зародиш) Lifestyle рубрика! След като новият брой преседя около седмица на бюрото ми, най-накрая намерих време и започнах да го чета (отзад напред както винаги :-). Разказ, Толкин, Тест, статия за пичовете от Швеция, Интервю с едни от моите идоли от зората на тинейджърството ми - Хиподил... ПРЕЛЕСТ! Не четох филмите, признавам си, но вече бях гледал повечето. Обаче статията, която найстина ме трогна бе философско - житейската дискусия (тип „Сблъсък" ;-) – *Любов vs. Секс.* Не знам дали току-що преминалия Св. Валентин ми е повлиял в случая, но от скромната ми, скороударила-у-дръвно, романтична душица

се изтръгнаха вопли на нескрита наслада (споко®, не съм ви умърсил списанието :-). И двете страни на спора са представени майсторски блестящо! Евала момчета - невероятни сте - вече не бих дръзнал да се изправя срещу някой от вас в словесен двубой! Имах чувството, че ако човек прочете само едната страна, възгледите му неимоверно ще се променят в тази посока... (айде спирам, че сигурно вече ви сърбят крилцата :-0) Само ще кажа, че съм за *Freeman*...

И съм 100% за спирането на плакатите - мислех вече да си подвързвам учебниците с тях?! Може да пускате от време на време, ако има нещо свръх-култово.

В заключение бих казал, че ако не бях прочел Редакциона бих написал почти същото като *Freeman*, а именно, че и геймърите са хора (е, поне повечето) и се интересуват от света зобикалящ монитора. Това е правилната посока за правене на най-доброто гейм списание по тези географски ширини и аз съм изцяло „за".

PS. Ей, стига сте се чесали, че нали знаете какво стана с Разиел-чо ;-0)

Чао и до писане.

UltraAsi

Здрасти Ултраси

(колкото и да сте там ;-)

Дето се вика – мислите ни текат в една посока, вибрират на еднаква честота, трептят в резонанса на съгласието и синхрона на еднакомислието...

Дам, и аз тъй – оставям броя да отлежи по седмица, че и повече. Хич не го и поглеждам. Чел ли си Шогун? Добре, сега ще ти разкажа как се приготвя фазан, според главния герой. Значи взима се птицата, завързва се с едно канапче през врата и се оставя да виси под стрехата на пагодата, или както там се казваха къщите им на японците. И си виси, и си виси, и си виси... докато месото не омекне дотам, че канапът да пререже вратлето на дивеча. Това гарантира, че сготвено фазанчето, със солчица, червено и черно пиперче и всякаквито му там подправчици (хе-хе, какъв ти тук Ути бе, приятелю) ще е приятно крехко и апетитно.

Дааам, кефец!

Сега друг е въпроса, че в книгата икономът откачил фазана, тъй като японските традиции повелявали, че това е нередно и варварско, след което тържествено си порнал корема, защото японските традиции също повелявали, че думата на господаря е закон и никой няма право да я прекрачва.

Точно това ще ти се случи и на тебе, приятелю, ако още веднъж оставиш списанието ни да си виси самотно и да омеква на някакво си бюро. Но няма да си сам в това изпитание, собственоръчно ще ти помогнем.

Та, мисълта ми е: Много бира е това, човече... мнооого бира. Даже не знам дали ще можем да я изпием наведнъж. Това, че си ще подвързваш учебниците с плакатите ще го подмина покрай ушите си, ама като гладам как на главния ушите му обират всичко в ефира като пеленгатори, най-добре товари стековете в буса и направо идвай насам.

Не, цветя и бонбони не пием, съжалявам.

До скоро, хъм – много скоро!

Dimensin

Здравейте!

Дълго време се чудех, как да започна това писмо и... реших да изпусна суперлативите по ваш адрес с цел да не се повтарям с повечето фенове. Предполагам, ви е писнало да четете вече, колко сте готини, велики и т.н.... Може би сте престанали да обръщате внимание на тези хвалебствия, а може би, се кефите... Но както и да е, това писмо е адресирано към конкретна личност от екипа, затова не ми се ще да хабя излишно редове и да ви боготворя... Чудя се, как да се обърна към въпросния „гений": дали с пісклате-а му или с личното му име... но може би, ако използвам първото ще звучи прекалено фамилиарно... Ще се опитам да бъда сериозна и учтива, поне до колкото ми стигат силите...

Здравейте, Александър!

Тъй като не се познаваме (а и не вярвам някога да се запознаем), етикетът изисква да се обръщам към Вас в учтива форма. Няколко реда по-нагоре „намекнах", че културата нещо ми куца (а ми, куцане?... сега като се замисля тя отдавна е в инвалидна колкичка), а освен това съм и по-голяма от Вас... предполагам, нямате нищо против (дори и да е обратното не ме... боли, то друг трибуквен глагол ми беше на езика, но мисля, че е прекалено грубо да изпростявам в самото начало!) да си говорим на „ти". Но нека започна да говоря по същество, че дотук много изписах, пък нищо не казах (то и т'ва си е талант!).

Та значи, аз до преди известно време ти бях голям фен, но... вече... Човече, ти наистина имаш дарба да пишеш :). Дар слово дал Господ! Пишеш доста забавно, но... мъжът в теб излезе на бял свят... знаех си аз, че не може да си идеален... то, не, че някой е, но... Ама ти си ми бил голям женкар! Предполагам вече се досещаш, че става въпрос за „великата" ти статия в рубриката „Lifestyle"... (та като стана дума за недостатъци, позволи ми да ти дам един съвет: смени фотографа, на снимката до Светльо си ужасен, в случай, че фотографа няма вина, моля за извинение).

И ти к'во? Цял живот ще търсиш вярната (в смисъл на подходяща) си половинка? Не знам до какво би те довело това, но едно е сигурно: ще тичкаш честичко до чичо Доктор (знам, че в момента би ми казъл, че вземаш предпазни мерки, но... стават и издънки!). Е, дано поне вземаш добри пари в списанието, 'щот' често явно ще ти се налага да сменяш леглото си! Що не вземеш да слезеш на пода? По-удобно ще ти е: хем леглото ще е здраво и няма да се „разпада само като го погледнеш", хем съседите ще са доволни :)!

И все пак не ти ли писва? Между другото, за да разпознаеш половинката си, задължително ли трябва да я вкараш в леглото? За теб въобще жените имат ли някаква стойност като личности... или просто ги ползваш само за едната нощ?

Много ми е любопитно, твоите избранници от кой тип жени са, а дали въобще са такива или все още са деца? И ти може би се изживяваш като готиния батко: суперсваляч, недосегаем? То... знаех, че мъжете се развиват малко по-късно от жените, ама чак пък толкоз късно ли? Не вярвах! Ако не бъркам, някъде в твоя статия беше споменал, че си живял почти четвърт век, все пак не си чак толкоз малък, още ли не ти е дошъл акъла в главата (не гледай на долу, там няма и да отиде... за горната глава става дума, или ти си свикнал да гледаш на нея просто като на едно украшение на раменете!).

Смяташ, че не трябва да хабиш излишно чувства, че трябва да ги съхраняваш за имагинерната си половинка? Велико решение! Не знам, дали си спомняш от биологията в училище (надявам се поне от там да имаш някакви проблясъци, за химията разбрахме, че не ти е била призвание!), че даден орган, ако не се използва дълго време, просто закърнява! Изводът и сам можеш да направиш, умно момче си :-)! То в такъв случай, 'що не вземеш да станеш момче на повикване: хем ще продължиш безмисленото си търсене, хем пари отгоре ще докараш – чисто и просто съчетание на полезното с приятното!

Като заключение ще използвам един много известен израз, който вече дори е станал банален, но много ти подхожда:

„ЛУД УМОРА НЕМА, САМО СЕ ПОТИ"!!!

PS: ... и все пак се надявам скоро да пораснеш, ако все още е възможно... !

BETTER LATE, THAN NEVER!!!

Уважаема госпожице Георгиева,

Трогнат съм от отделеното ми внимание, от посветения ми акростих (който не остана място да поместим) и най-вече от комплимента, че мога да пиша. Тази ми дарба е едно от малкото неща, с които винаги съм се гордял. Друг е въпросът, че наличието на същата тази дарба може би е трябвало по някое време да задейства една сигнална лампичка, която да хвърли малко повечко светлинка върху мотивите ти да сътвориш писмото си. Последното прочее ни забавли толкова искрено, че вече цялата ни колегия се бори за място в *Лайфстайл* рубриката с явното желание да попадне в обектива на социалния ти снайпер. На мен ми остана единствено огромното облекчение, че пред очите ти никога не са попадали някои от разказите ми за серийни убийци, в които от първо лице говоря за разни крайно противозаконни работи. Ако нещо подобно се беше случило несъмнено щеше да изпратиш у нас полиция, за да ме арестуват. Умно момиче си, надявам се, предполагам схващаш какво ти говоря.

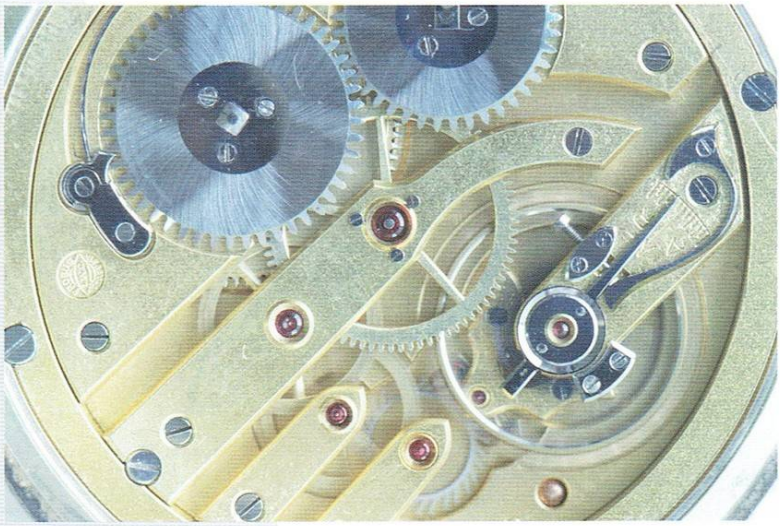
По моему това ти лековерие е довело до серията разочарования, каращи те – ей така, за по-удобно – да възприемаш повечето мъже като шовинистични свине. Няма лошо. И ти ще пораснеш някой ден. За твое добро ще да е – на нас мъжете, както и на теб ти е станало ясно – ни е далеч по удобно жената до (всъщност предимно под) нас да ни радва с очарователния си наивитет, та да ни е по-лесно да я манипулираме. Нали? Между другото няма нищо лошо да си комплексар по природа. Още повече, ако си осъзнал комплексите си и си ги накарал да работят в твоя полза. Себеопознаването е най-важната стъпка в постигането на онази истинска мъдрост, която сме свикнали да приемаме единствено в комплект с дълга бяла брада и ленена абичка. И може би е добре да се запиташ защо ти е било много по-лесно да приемеш написаното от мен за чиста монета, наместо да потърсиш подтекстовата ирония на една нелоша авторова измислица и след това не оставиш списанието на нощната си масичка, не загасиш лампата и не целунеш приятеля си за лека нощ. Или може би няма кого да целунеш?

Колкото до снимката ни със Светльо – не считам, че съм надарен с Дориан Грейова хубост, а дори и нищожният мъжки чар, с който разполагам бе тотално засенчен от прелестта на мистър Витков, така че наш Генчо-фотографчето е невинен.

С най-искерни пожелания за добро здраве и щастлив живот:

Александър Snake Бакалов

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



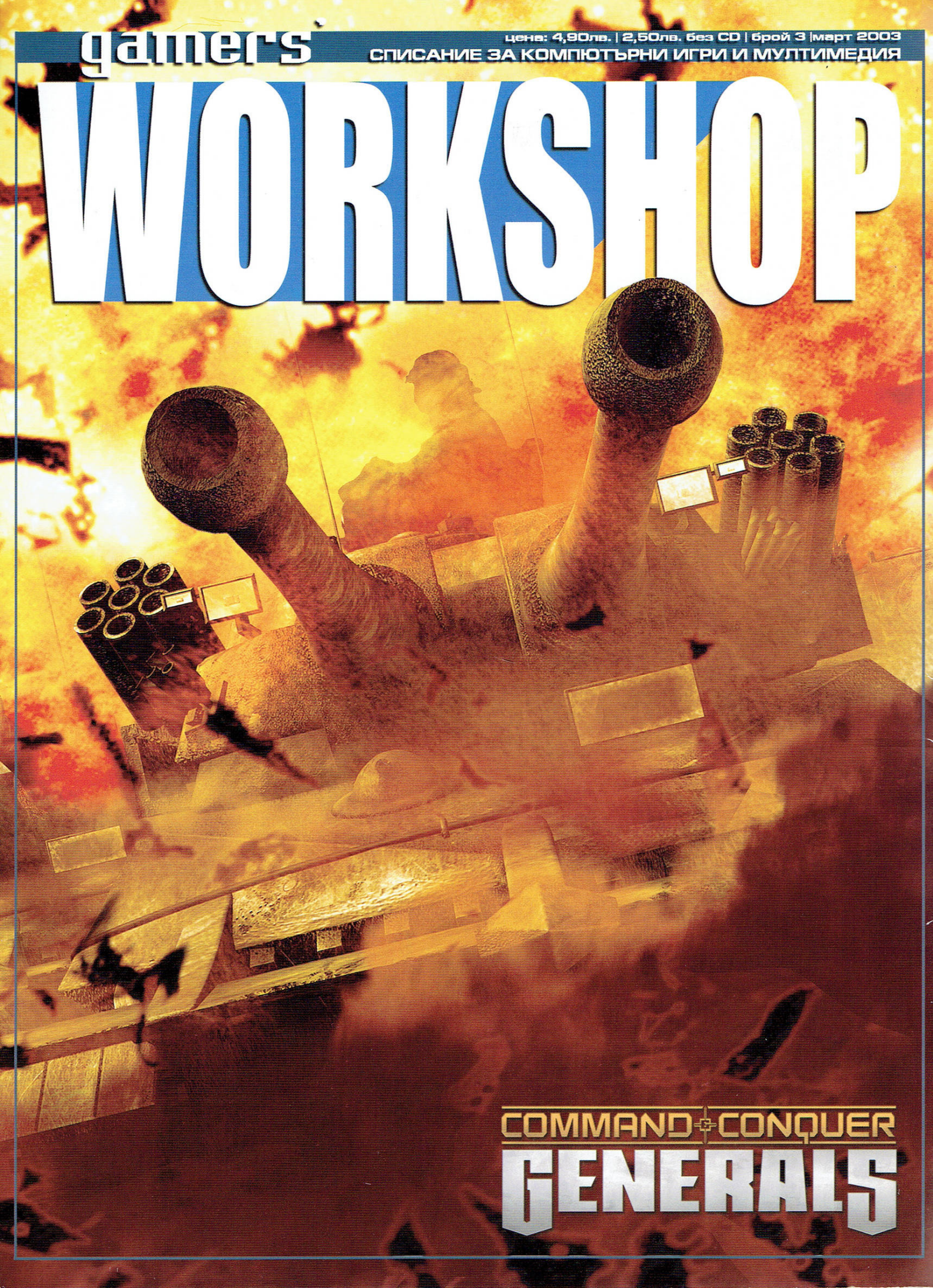
... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

gamers'
цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 3 | март 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP